OUR OPINIONS!

平成14年9月1日発行第9巻第9号通巻72号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

2002 9月号
定価 780YEN

巻頭特集 Special feature

夢破れしFFXI

ファイナルファンタジー

『XI』はブランド名を悪用した駄作だ！
スクウェアに残された2つの未来…



第2特集 The second special feature

ホラーゲームって本当に怖いの？

よし、精神科医に聞いてみよう
お化け屋敷とホラーゲーム怖いのはどっち!?

ゲーム批評 2002 9月号 夢破れしFFXI／ホラーゲームって本当に怖いの？ Vol. 46

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 **ゲーム批評** 2002 9月号 September

『ゲーム批評』の編集方針

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

きりとり線

C O N T E N T S

隔月刊 **ゲーム批評**

2002 **9月号** September

※「悪趣味ゲーム紀行」と「げーれき2002」と「韓国ゲーム電文」は都合によりお休みさせていただきます。

ハード略称

PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS‥‥セガサターン
DC‥‥ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
GC‥‥ゲームキューブ
SFC‥スーパーファミコン
GB‥‥ゲームボーイ
WS‥‥ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
Win‥‥ウィンドウズ
AC‥‥アーケード

ジャンル略称

RPG‥‥ロールプレイングゲーム
ARPG‥アクションRPG
SRPG‥シミュレーションRPG
SLG‥‥シミュレーションゲーム
AVG‥‥アドベンチャーゲーム
STG‥‥シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG‥‥アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG‥‥レースゲーム
TBG‥‥テーブルゲーム
SPG‥‥スポーツゲーム
PZG‥‥パズルゲーム
ETC‥‥その他

ゲームにおける暴力表現の問題CEROの設立

どこまでが許され、どこからが「残虐」になるのか――。ゲーム内の暴力描写がレーティング（格付け）されることになった。

自主規制から第三者機関の判断へ

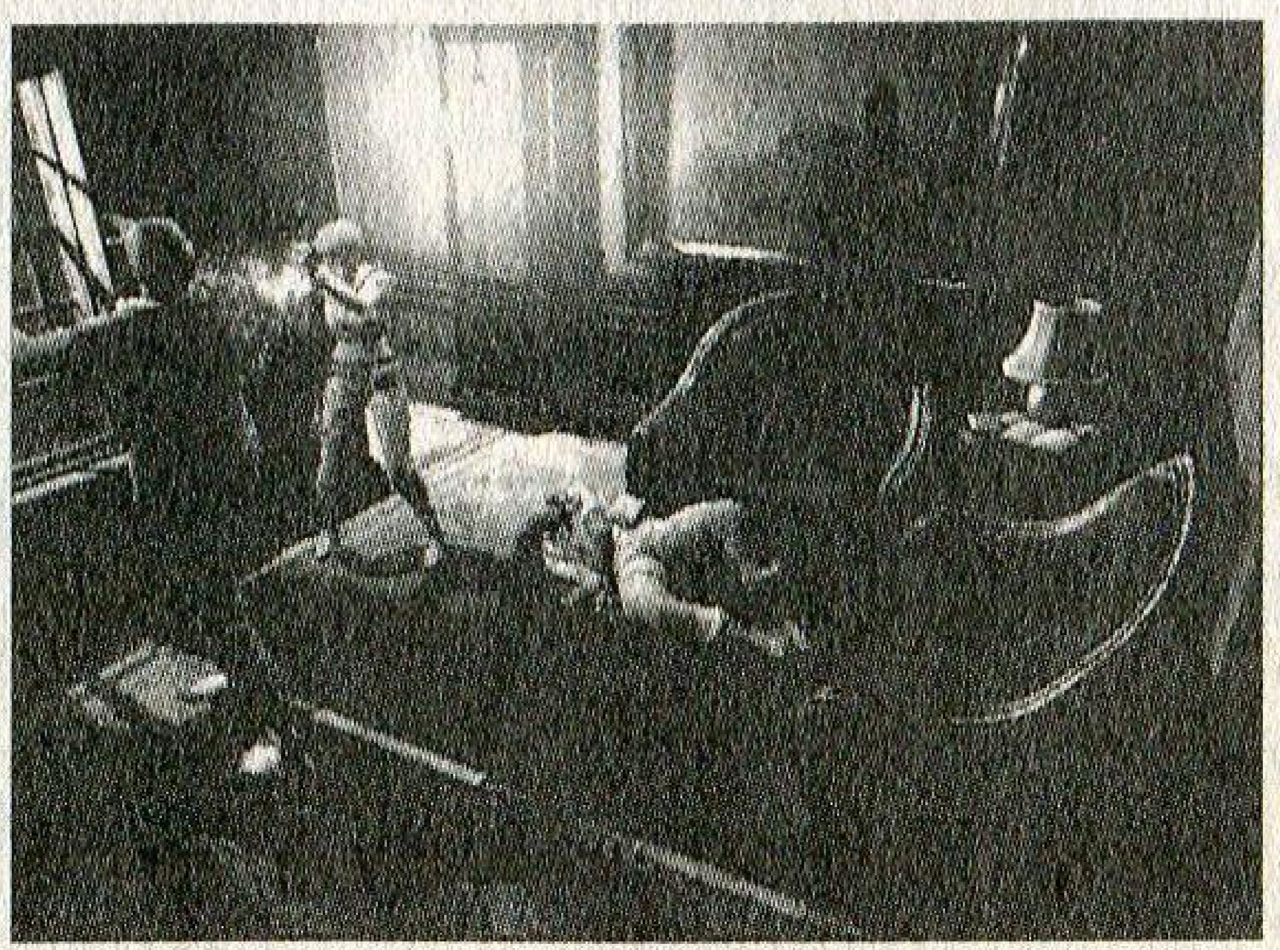
「血しぶきを赤い色で表現するとダメだけど、緑色だったら大丈夫」といったゲーム内での表現についての奇妙な論争を聞いたことはないだろうか。その線引きをする根拠は誰がどのように決めているのかわからないといった不明瞭な論理はCERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）の設立によって、行わなくてもすむことになりそうだ。

CESAは6月6日、CEROを設立、この秋から運営すると発表した。97年4月から開始されたCESA倫理規定によるCESA内部の倫理委員会での審議から、CESAに依存しない外部の人物によって運営される第三者機関へと切り替わることになる。映画業界における「映倫」が持っている役割に近い。

既存のCESA倫理規定は、差別表現や、性的表現、暴力や犯罪といった反社会的行為の表現などの表現を禁止し、違反企業にはCESAからの除名も含めるという厳しい内容を持っていたものだった。しかし、現実には具体的な表現の制限規定ではなく、ガイドライン的な性質を持ったものであるため、「緑の血」問題のように解釈の幅が存在していた。現在では、なし崩し的に「赤い血」でも認められるようになっている。

また、99年9月からは、暴力やグロテスクな表現に対しては、「注意喚起マーク」をつけるといった対応で、倫理規定の範囲を拡大してきたが、ゲームそのものの表現の多様化によって、対応できなくなってきている。レーティングシステムの場合、個々のゲーム表現の良し悪しの判断は行わないが、「何歳以上」という評価を明示することで、消費者の判断材料とすると同時に、選択して購入する消費者自身の責任も明確にする目的もある。

CEROがモデルとしているアメリカのレーティングシステムESRBは、タイトルごとに、第三者機関として評価を行っている持っている。「3歳以上」、「6歳以上」、「10歳以上」、「17歳以上」などの7種類の区分が行われ、アメリカで発売されているゲームには必ずレーティング表示を行う義務が課されている。



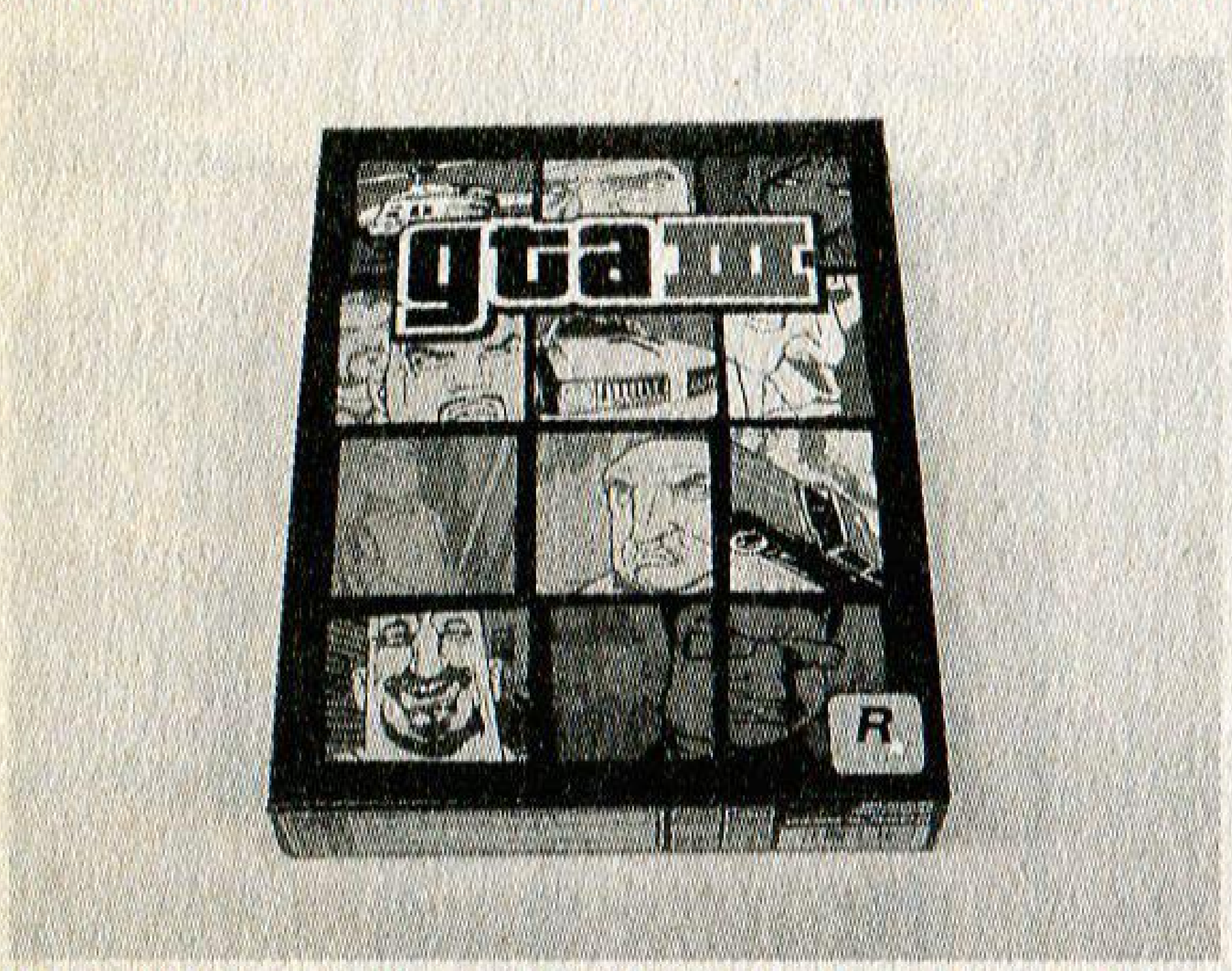
現在では「赤い血」がそのまま表現されているゲームソフトも決して珍しくはない。

CERO理事で、テレビゲームが人間に与える影響について、社会心理学的見地から研究を続けているお茶の水女子大学の坂元章教授は、「TVゲームによって暴力が助長されるといった因果関係を明確に証明した研究はまだ存在しません。しかし、社会的にはゲームの暴力表現に注意を喚起していますので、それにゲーム業界が合わせて行く必要があります。しかし、あまりに規制をやりすぎても、ゲームの発展にとって良い物ではないと思います。クリエイターの創造性を生かしながら、何をコントロールするのかをはっきりさせることが重要なのです」と語る。

『GTA3』の社会的な影響

ただし、問題はCEROがモデルとしているアメリカでレーティングシステムが機能していないという批判が生まれていることだ。レーティングに示されている区分の年齢に関係なく、実際にはゲームを購入できるという現実が明らかになっているのだ。

反社会的で暴力的な内容を扱うゲーム、『GrandTheftAuto3（以下、GTA3）』（PS2）がアメリカでの350万本もの大ヒットしたことが原因だ。『GTA3』はカージャックをしながら、街をさまよいさまざまなミッションをこなしていくという展開のゲームだが、カージャックそのものが犯罪行為であり、道を歩いている一般市民をひき殺すことはできるし、また銃撃して殺害することもできる。そうするとお金まで獲得できるという展開で進行していくゲームだ。プレイヤーを目指して警察が集まってくるが、すべて殺してかまわない。しかも、ゲームディベロッパーカンファレンス2001で、「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」に選ばれるほど、ゲームの完成度が高い。



現実社会でのタブーをゲームに持ち込んだ『GTA3』。国内では日本語説明書付きのPC版が売られている。

ESRBでは、『GTA3』は、「17歳以上」と区分され、「Blood Violence」という注意表記が行われているが、実際には17歳以下の子どもが購入して遊んでいる。アメリカの大手テレビ局ABCは、7月10日の特集番組で、10代前半の少年たちが、ゲーム中で女性を銃殺して喜んでいるショッキングなシーンをリポートした。

これに対して、強い規制をかけようという動きも出ている。共和党ジョー・ベッカ下院議員によって提出された小売店の販売に対して規制をかける法案だ。17歳以下の子どもに残虐シーンを含んだ小売店に対して、1000～5000ドルの罰金と懲罰刑を科すという厳しい内容で、アメリカのゲーム業界は、表現を自由を奪うとして反発、大きな社会問題にまで発展しつつある。

「TVが人に与える影響は、ずいぶん研究も進んできていますが、TVゲームについての研究はまだほとんど行われていません。日本でも2チームぐらいしか研究を行っていません。単に、感情による判断だけでなく、特定のテーマに問題が発生したときに、その分野の研究を進め、より実際の影響について情報の精度を高めていく必要があります。ESRBは、TVのレーティングシステムを参考にしながら発展してきたという経緯があります。日本ではテレビへのレーティングシステムは確立されていませんが、CEROが機能するようになると、暴力表現そのものについて、日本社会全体に影響を与えていくことになるのではと思っています」（坂元氏）

果たして、CEROはゲームの表現がより自由にし、発展させる役割を担えるのか、我々も注意をして見守っていく必要がある。

PROFILE

新清士（しん・きよし）

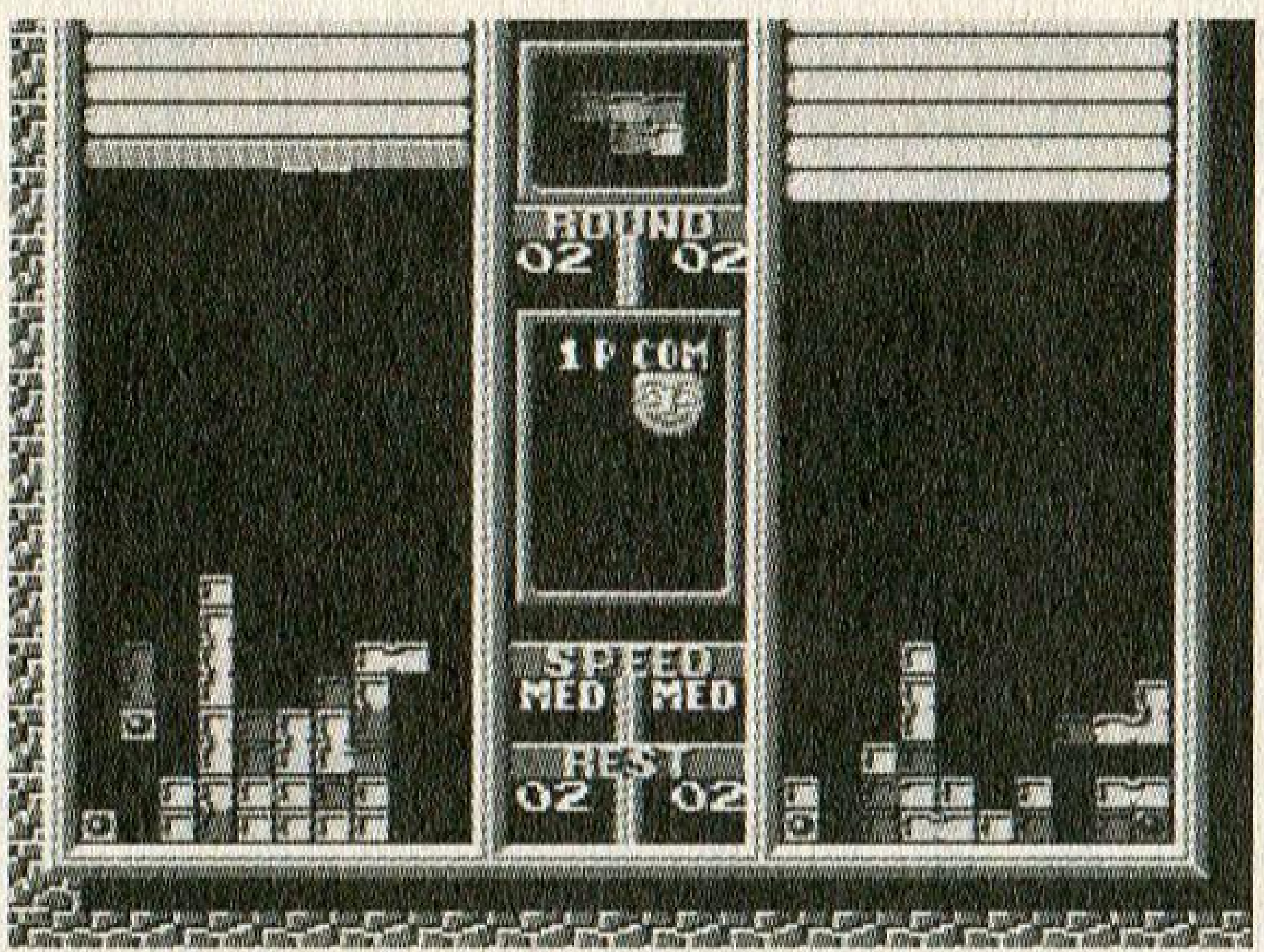
初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション『「侍」はこうして生み出された～アクワイア制作2課の660日戦争』（新紀元社）が発売になりました。
http://www.jgdconf.com/sakugetu/

日本大学教授が語る「ゲーム脳」とは?

ゲームは悪いものなのか? その謎に対して一つの答えが出されようとしている。

7月8日、日本大学文理学部の森昭雄教授が、我々ゲームをこよなく愛するものにとって驚愕の発表を行った。同教授が脳波測定実験を行った事実によると、人間の感情や創造性を司る大脳の活動が、TVゲームをしている時に極端に低下をする、今秋には米オークランドで開かれる米神経科学会において、そのことを発表することを明らかにしたのである。これが本当ならば、ゲームは一種の劇薬、ということになるのだろうか?

同教授によると、ゲームを長時間する人ほど大脳の活動の低下が大きく、ゲームをしない時も活動が回復しないというのである。これが「ゲーム脳」と名づけられ、同教授は「情操が育まれる児童期にはゲームの質や時間に気を配ってほしい」と警告した。具体的な調査方法は以下の通りである。昨年から今年にかけ、6~29歳の男女240人を対象に実験をし、脳波のうち大脳の活発さや緊張の度合いを示すβ(ベータ)波と、安静時によく出るα(アルファ)波を調べる電極を額につけたままTVゲームをさせ、前後の波形がどのように変化するのかを調査した。その結果からβ波が活発な順に、「ノーマル脳」、「ビジュアル脳」、「半ゲーム脳」、「ゲーム脳」と分類したという。



実験に使われたと言われる『テトリス』。まぁこちらは「フラッシュ」ですが……。

ほとんど&まったくゲームをしない人は、常にα波よりβ波が出ており、ゲームをしても波はほとんど変化のない「ノーマル脳」に、1~3時間ほどを週3・4日する人は、ゲーム開始前は2つの波の強さがほぼ同じでありながらも、ゲームを始めると、β波の活動レベルが極端に下がり、α波を下回る「半ゲーム脳」になる。毎日2~7時間ゲームをする人はたとえゲームをしていなくてもβ波は0に近く、大脳がほとんど働いていないことを示す「ゲーム脳」になるというのである。

実験対象者240人の結果としては「半ゲーム脳」が一番多い約40%を示し、他の3つはいずれも約10~20%だった。

ただしこれに関しては調べる対象にもよるので一概に「半ゲーム脳」が一番多いとはいえないだろう。

さらに森教授は「子供時代はゲームではなく、外で遊ぶことが一番だ」と述べた。

本当にそうなのだろうか?

次号「ゲーム批評」ではゲーム文化を破壊しかねない「ゲーム脳」の調査を行っていくつもりである。

PROFILE

編集部

ゲームばかりをやっているとバカになる。今まで親に言われていたことが、科学の面からも検証されるのか……恐ろしい時代です。

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

（2002年5月中旬～2002年7月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング！

5月

21日　米国ロサンゼルスでのカンファレンスにて、SCEA最高執行責任者KAZ HIRAI氏が「ゲームハード戦争は、既に決着がついた」とPS2の勝利宣言。

22日　Xbox本体が発売3ヶ月で早くも1万円値下げの24,800円に。早期購入者には対象8商品の中から一つを無料で提供するサービス。

世界最大のゲームイベント「Electronic Entertainment Expo 2002（E3 2002）」が開幕。テロの影響をうけ、厳重な荷物チェックが行われた。

23日　SCEがPS2用ソフトの廉価版「PlayStation2 the Best」シリーズを発売することを決定。第一弾は6月27日に計5タイトル。

26日　Xbox用ソフト『HALO』の全国大会開催。地区大会を勝ち進んできた強者が集う中、栄冠を手にしたのは、13歳の少年だった。

28日　アスキーがユニゾン・メディア・パートナーズ（UMP）の完全子会社となることが決定。ジャスダック市場への上場を廃止すると発表した。

29日　TVゲームソフトを販売するフランチャイズ本部および販売店で設立された「日本テレビゲーム商業組合」が、第一回通常総大会記者会見を行った。

6月

4日　スクウェアがPS2用ソフト『ファイナルファンタジーX』を全世界で507万本出荷、シリーズ全体で4000万本に達成したと発表した。

6日　ゲームの年齢別レーティングを実施することを目的とした、「コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）」が設立されることが明らかとなる。

優秀なPSタイトルを表彰する恒例のイベント「PlayStation Awards」が開催される。

10日　ソフトウェア業界団体のBusiness Software Alliance（BSA）が、2001年のソフト海賊行為による業界の売上損失が110億ドルを上回り、2年連続の増加だと発表した。

11日　マイクロソフトのカンファレンスにおいて、同社のネットサービス「Xbox Live」についての詳細と、それにともなう新作タイトルが発表された。①

14日　コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）が、第一回通常総会を開催。中古ゲームソフト訴訟などについて報告を行った。

17日　日韓W杯の開催期間中に、コナミのPS2用ソフト『ウイニングイレブン6』がミリオンを達成。②

27日　セガの株主総会で香山哲代表取締役が「北米では週間販売でXboxはGCを下回ったことがない」とXboxを推す発言。

29日　ナムコ・ナンジャタウンが「ナンジャ6周年ウィーク」と題した祭りを7月14日まで開催する。

7月

1日　ディースリー・パブリッシャーが「SIMPLEシリーズ」の累計出荷本数が800万本を突破したと発表した。③

6日　ソフマップがヤマギワのソフト関連事業の営業権を取得したと発表。これによりソフマップは100％子会社を設立し、ゲームソフトを扱うことになる。

7日　日大教授がTVゲームをする時には大脳の活動が目立って低下すると学会で発表することが明らかになる。

8日　スクウェアが筆頭株主宮本雅史氏の保有する普通株500万株を売り出すと発表する。

9日　キッズステーションがXbox版『式神の城』、『ミストⅢ』などの発売で有名なマイピックのゲーム事業部門を統合したと発表。

①



XboxLiveのスターターパックには『PSO』が同梱されることもこの場で明らかにされた。

②



現在最も高い評価を受けているサッカーゲーム。日本代表チームの活躍も影響したと思われる。

③



'98年10月の以来、様々なアイデアのゲームを低価格で発売してきたD3。まさに根性の勝利。

FFXI!


PSBBユニット提携プロバイダ
isao.net（ISAO）／AII（エー・アイ・アイ）／OCN（NTTコミュニケーションズ）／BRORA（エヌ・ティ・ティ・ブロードバンドイニシアチブ）／So－net（ソニーコミュニケーションネットワーク）／BIGLOBE（日本電気）／@nifty（ニフティ）／ぷらら（ぷららネットワークス）／Yahoo! BB（ヤフー、ソフトバンク）／BROAD－GATE01（有線ブロードネットワークス）の計10社
ファイナルファンタジー
FFXI
ジャンル：オンラインネットワークRPG
メーカー：スクウェア
機種：PS2+PSBBユニット
価格：7800円（ソフト代のみ）
発売日：2002年5月16日
接続料・レンタル（買取）料
PSBBユニット
月額1280円＋コンテンツ料
ソフト
ユーザー
代金：定価7800円

巻頭特集

夢破れし



「その手でくるか!!」とよくも悪くもファンに衝撃を与えた『ファイナルファンタジーXI』がついに発売された。

だがそれは、ユーザーにとってあまりにも敷居が高い作品となってしまった。「PSBBユニット」「PlayOnline」「提携プロバイダ」……。『FF』シリーズのファン、いや、PS2ユーザーすらほとんど無縁だった言葉が並ぶ。「『FFXI』を遊ぶためには、まず何をすればいいのかすらわからない」そんな嘆きにも似たユーザーの声が聞こえてくる……。

そしてユーザーの予想通り（スクウェア側から見ると予想外に）ソフトが売れない現状がここにある。

拝啓スクウェア様……、これが貴方たちが望んだ状況ですか？

今世紀初のFF全記録

そしてXIは踏み出す覚悟を決めた

ユーザーの興味が果てるまで延々と続く、オンラインゲームサーバー管理の悪夢。それでもなお、スクウェアは『XI』に賭ける。君はその意気込みを直視することができるか!!

―― 2001年 ――

『ファイナルファンタジー』をめぐる動き		社会の動き	
7月19日	『FFX』発売。	7月20日	映画「千と千尋の神隠し」公開。
8月1日	PlayOnlineモニター募集開始。	8月1日	小泉孝太郎さんの芸能界入りが明らかに。
9月15日	映画『FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHIN』公開。	9月18日	カルーセル麻紀、大麻取締法違反などの現行犯で逮捕。
9月18日	PlayOnline第二期βテストモニター募集開始	9月26日	映画「千と千尋の～」、観客動員数で「タイタニック」の記録を破る。
9月28日	アニメ『FF：U ファイナルファンタジー：アンリミテッド ～異界の章～』制作発表会		
10月2日	アニメ『FF：U』テレビ東京系にて放送開始。		
10月9日	スクウェア、SCEに149億円の第三者割当増資を求める。	10月9日	カルーセル麻紀、再逮捕。
11月20日	PlayOnline上で『FFXI』の公式サイトオープン。βテストモニターの募集も開始。	11月20日	田中真紀子外相「指輪」問題での答弁を拒否。
11月22日	スクウェア2001年9月期の中間決算発表。	11月22日	農林水産省が肉骨粉を食べていた牛5000頭あまりを農家から買い上げる方針を決定する。
11月26日	代表取締役兼C.O.O.（最高業務責任者）和田洋一氏が、12月1日付けで代表取締役社長兼C.E.O.（最高経営責任者）に就任すると発表。また中間期決算短信（連結）を発表。		
12月13日	平成13年度文化庁メディア芸術祭にて『FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHIN』が審査員会特別賞受賞。	12月13日	千葉県で交番勤務の警察官が少年4人に襲われる。
12月17日	『FFXI』のβテスト開始。		
12月21日	『FFXI』β版テストにおいて、一部のHDDユニットにソフトがインストールできない現象が確認される。	12月21日	TIME誌の「今年の人」オンライン投票で田代まさしが1位に。
12月22日	東京国際フォーラムにて『FFXI』の体験会、「SQUARE ONLINE PARTY 2002」が開催。		

唯一すがりつける存在 それが『FF』

記念すべき10作目の『ファイナルファンタジー（以下、FF）』、『X』が発売前に制作が決定していた『XI』。同時に、それがシリーズ初のオンラインゲームであることも明らかにされていた。

美麗なムービーによりほぼ強制的に物語が進められた『X』が、本誌を含めたあらゆる場所で議論を呼び起こしていた2001年夏。『XI』は虎視眈々と出番を待っていたのだ。

ここでは前作『X』発売以降の『XI』、およびその周辺の動きについてまとめてみた。

『X』が売れに売れているのと時を同じくして、『XI』とその入り口の役目を果たす「PlayOnline」がβテストを実施するなど活発な動きを見せていることがお分かりいただけるだろう。

『FF XI』の問題点はなんですか？ 金額と手間。ショップにつとめていますが、周辺にかかる金額を説明するとやめていきます。（ずみとし）

夢破れしFFXI！

―― 2002年 ――

『ファイナルファンタジー』をめぐる動き		社会の動き	
1月4日	PlayStation.comにてPSBBユニットの販売予約が開始。	1月4日	SOPHIA松岡充と黒澤優が入籍していたことが明らかに。
1月31日	『FFXI』β版モニター一般募集が締め切られる。『FFX　インターナショナル』が発売。		
2月19日	Playstation.com上でのPS２HDDユニットの販売が完了。	2月19日	東京地方裁判所で裁判長が傷害致死罪に問われた少年らに判決を言い渡す際、さだまさしさんの歌について語る。
2月22日	映画『FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHIN』のDVD及びビデオが発売。	2月22日	雪印食品が４月末をめどに解散すると発表。
2月28日	『FFXI』の発売日が正式発表。	2月28日	肉食恐竜ティラノサウルスは肉体構造上走れなかったとの分析結果が発表される。
3月9日	スクウェア、任天堂ハードへのソフト供給再開を発表する。		
3月12日	『FFXI』の定価及び利用料金等について発表される。	3月12日	アメリカの映画会社が漫画「ドラゴンボール」の映画化権を獲得したと発表。
3月15日	『FFXI』のβテスト終了時期及びPlayOnlineの正式サービス開始時期を発表。	3月15日	愛媛県で早くもにサクラが開花。観測史上最も早い記録と同じ日。
4月8日	SCEのサイト上にPlayStaion BBの公式サイトがオープン。	4月8日	全国ツアー中だった鬼束ちひろさんが急性腸炎で入院。
4月10日	PlayStation.comにて『FFXI』の予約開始。		
4月12日	「ファミ通PS２」誌上にて、「『FFXI』のソフト購入者にPSBBユニットが特別に販売される予定」との誤報が掲載される。	4月12日	個人情報保護法案に関し、雑誌編集長ら34人が廃案を求める声明を出す。
4月26日	『FFXI』βテスト終了。	4月26日	マジックマッシュルームが麻薬原料植物に指定される。
5月10日	スクウェア、2002年３月期の業績予想を上方修正。	5月10日	文部科学省などが2001年度の高卒者の就職率が過去最低だったと発表。
5月13日	PSBBサービスが開始される。		
5月16日	『FFXI』ならびにPlayOnlineの正式サービス開始。	5月16日	落語家初の人間国宝だった柳家小さんさんが死去。
5月17日	PlayOnlineの認証サーバーがダウン。		
5月18日	スクウェア、PlayOnlineへの接続障害に関し謝罪し、『FFXI』などの利用料金を６月30日まで無料にすると発表。	5月18日	山梨県で電線に蛇が感電し、約９万世帯が一時停電。
5月19日	PlayOnlin及び『FFXI』に関して対応するフリーダイヤルが開設される。		
5月27日	スクウェアが2002年３月期連結決算を発表。		
5月28日	『FFX』の派生バージョンが２タイトル発売されることが発表される。	5月28日	成田空港でフーリガンと見られるイギリス国籍の男性２名を送還。
5月31日	スクウェア、『FF』シリーズの累計出荷本数が4000万本を超えたと発表。	5月31日	映画監督S・スピルバーグさんがカリフォルニア州立大学を卒業。
6月6日	「PlayStation Awards 2002」にて『FFX』が「PlayStation GrandPrix 2002」を受賞。	6月6日	任天堂山内溥前社長が「『FF』はオンライン化で失敗した」と発言。
6月17日	Win版『FFXI』およびPlayOnlineのモニター募集開始。	6月17日	キッコーマンなどが無認可の香料を使った製品を回収すると発表。
6月22日	「スクウェア　平成14年３月期定時株主総会」開催。		
7月8日	スクウェアの筆頭株主宮本雅史氏が海外市場にて株式500万株を売りに出すことが明らかになる。	7月8日	傷害の容疑で逮捕され、不起訴処分となった「ウルトラマンコスモス」の主演俳優が記者会見。

この表を眺めていると、否が応にも感じてしまうものがある。スクウェアの『FF』に対する情熱の凄まじさである。

『X』発売→映画『FF』公開→アニメ『FF』放送開始→『XI』βテスト開始→『XI』発売と、ユーザーに間断なくあらゆる『FF』を供給し続けているのだ。これは'80年代に角川書店が映画を中心に行い、成功を収めたメディアミックス戦略の一種であり、『.hack』（PS2）でもバンダイが同様の戦略を取っている。

しかし『FF』の場合、映画・アニメと失敗してしまったため、その線が途切れてしまった感がある。同時に『FF』が氾濫してしまったため、ブランドイメージを下げる結果を招くことになった。

それでもなお『FF』に必死ですがりつこうとしている姿がここに浮き彫りになっている。

（編集部）

『FF XI』の問題点はなんですか？ もはや『FF』ではない。違うタイトルで出して欲しかった。（栃木県　大森亮平）



前へ前へと引っ張る手から優しく静かに背中を押す手へ

もはや『ＦＦ』を語るのにシステム云々といった蘊蓄は無用。彼らの視線はすでに「運営」という次のステップを捉えているのだ。

多根清史（プレイ時間：130時間）

バザーで見られる「価値」と「人生」のリサイクル

　ここは『ＦＦⅩⅠ』の3大国の1つ、バストゥークの大通り。初心者にちょうど手ごろな狩り場、南グスタベルグに通じる近道だけに、昼間から大勢の冒険者でにぎわっている。（現実の時間で）土日の深夜にもなれば、プレイヤー人口がどっと増え、道ばたに座り込む人たちがちらほら目立ち出す。戦いにくたびれてシンドいわけじゃない。頭上に「商い中」のシンボルを浮かべ、ご自慢のアイテムを通りすがりの連中に買ってもらう「バザー」を開いているわけだ。僕はいつものように、そんなフリーマーケットを物色し始めた。そのとき、ふと「ああ、この世界はうまく回っているんだなあ」とほのかな気配を、確かに実感したのだ。

　モノを売るには、まずもってモノが調達できないといけない。次に、買う人、欲しい人からの「需要」と釣り合わなければ、店先には閑古鳥がカコーと鳴きっぱなしだ。モノがあり余りすぎてもダメ。最後に、お金（ギル）に価値があること。日本やアメリカだと貨幣に信用があるのは当然だが、コーヒー一杯を飲む間に、そのお代が「手さげ袋いっぱいの紙幣」から「2袋分の紙幣」に値上がりした国が、かつてあった。リンクシェルなど一部の貴重品の入手は、ＮＰＣの店に大枚はたくしかない、といった重みの付け方は、純金と貨幣との交換を保証する「金本位制」と似ている。

　お金でモノを買える「貨幣制度」を立ち上げ、運用していくのは、じつに難しい。さまざまな国の歴史のはじめは、印刷された紙切れにすぎない紙幣を、領土のすみずみまで普及させる苦労にいろどられている。ややこしい話はさておき、僕の中に染み付いた「バザーをのぞく習慣」は、モノやお金の豊かな流れと、スムーズな交換が先にありき、だ。ささやかな日常は、世の中のばく大な積み重ね上に成り立っている。『ＦＦⅩⅠ』は、それらの条件をすべて過不足なく満たしているわけだ。

　また、そうした「価値の交換」に留まらず、バザーは「人生の交換」でもある。目の前のブロンズソードは、売り主がモンスターと死闘の果てに、パーティの仲間を見捨てて持ち帰ったいわくつきの品かもしれない。あるいは生産スキルをひたすら磨き、工房の中で量産した〝数打ち〟の一本、てな夢のないオチもありえる。

　そんな風に、モノには売り主の記憶や、生き方がＤＮＡのように付いてくる。珍品を見かけ、買っ

『ＦＦⅩⅠ』の問題点はなんですか？　シリーズ通して統一性がない。これでは新規ユーザーが増えても、これまでのユーザーは離れて当然。（壊し屋ジロー）

夢破れしFFXI！

た他人は、合成の仕方や材料のありか、アイテムを落とすモンスターが気にかかり、ついには探し求めるようになる――ちょうど、彼（女）の歩んだ道をたどるように。そしてまた、今度は売り主として、バザーの大通りへと帰ってくる。この市場には、「価値」と「人生」のリサイクルが見られるのだ。

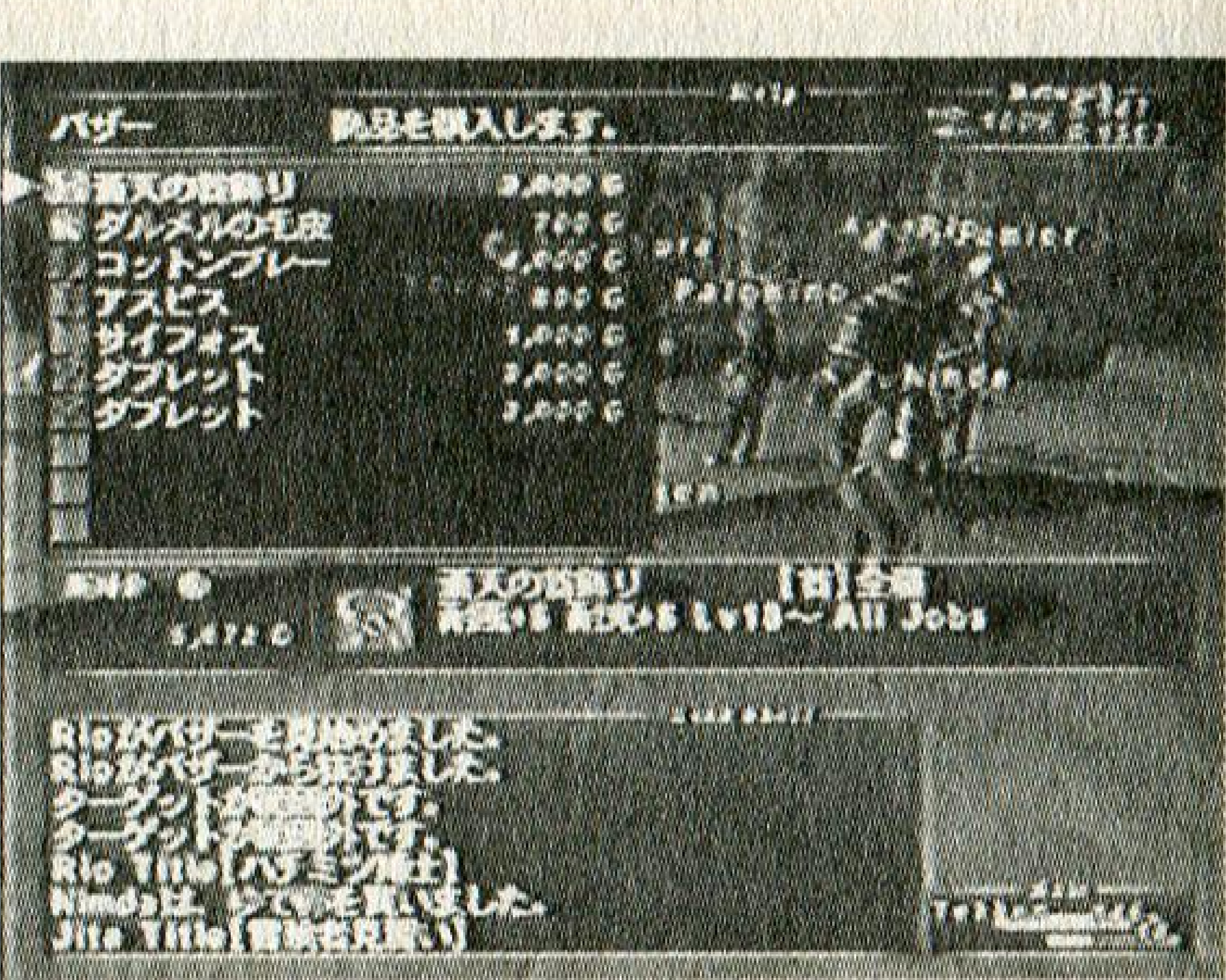
「ガイド過剰」から「見えざる手」への洗練

ぶっちゃけた話が、『FFXI』のシステムは、世界的な大ヒットを飛ばしたネットゲーム『エヴァークエスト』（以下、EQ）を、まあその、"忠実にオマージュ"したものだ。バザーも『EQ』にあるし、非リアルタイムの戦闘も一緒。ご丁寧にも、外のフィールドだけでなく街の中もだだっ広く、移動にやたらと時間を喰われる仕様までピタリと同じである。

しかし、『FFXI』のようなMMORPG（大人数オンラインRPG）では、システム＝「入れ物」の独自性なんかは、かえって邪魔っけだ。斬新さにこだわるあまり、プレイヤーが慣れる前に見放された国産ネットゲームは数知れない。いわゆる「初っぱなの1時間」の食いつきが悪かったのと、退屈さを乗り越えた向こう側にある「何か」を約束していなかったからだ。

このゲーム、どう面白くなンのよ？『EQ』のユーザーに聞きなよ、ツカミはそれで充分。MMORPGの行方を決める手がかりは、静的な「入れ物」への凝りかたから、日々のダイナミックな「運営」へと移行している。

『FFXI』は、その点で巧みである。バザーのにぎわいは、見やすい一つの現れだ。



バザーはまさに人生交差点。売買されるモノにはどこかのプレイヤーの人生がしみついている。

従来のパッケージソフトが一対一の家庭教師とすれば、こちらは年齢や経験、知識にばらつきのある子供たちを抱えた小学校に近い。来る日も来る日も、新入りの冒険者たちが「入学」や「転入」してくる。ゲームマスター側で、いちいち世話を見ちゃいられない。

どうするのか。答えはカンタン、迷うにまかせる。ゲームマスターからは、表向きにはいっさい働きかけない。親切なNPCが駆けよって来て耳打ちしてくれる、なんてお節介もナシ。行き当たりばったりに歩いていると、半日ぐらい軽く過ぎてしまう。

MMORPGで求められる運営は、仕切りすぎは禁物だ。「こうすべき」「あれをしろ」と公式に指示すると、遠からず早解き競争へと収れんする。月々の課金から収入を上げるネットゲームにとっては、絶対に避けたい結末のはずだ。

こうした方向性は、『X』までの『FF』シリーズとは断絶した流れなんだろうか？ 僕はむしろ、スクウェアのガイド過剰＝「見えまくる手」が、「見えざる手」へと進化・洗練された形だ、と思う。ミッションやクエスト等の"『FF』らしい"お使いイベントも、クリアに必要なアイテムの入手方法とか、ほどよく情報をぼやかしている。パズルの欠けたピースは他の人からもらうよう促しているのだ。

表面上の放ったらかしと、縁の下での細心極まる運営のコンビネーション。唐突だが、これは「宝探し」だ。探し、掘る苦労がガラクタをも宝へと変える。自分だけの一番へとたどり着ける、『FFXI』はそんなゲームである。

PROFILE

多根清史
（たね・きよし）

パーティ組めーもっと長くつなげーレベル上げるなーとスクウェアの叫びが聞こえて来そうなシステムなんですが、PS2+HDDという「ユーザー多くなりようがねえよ」ペアでも大盛況なのは努力のたま物でしょうね。ガンバレ！

関連作品

EVERQUEST(RPG)

メーカー：SCEA／機種：PC／発売年：'99年

3DでのオンラインRPGの可能性を体現した名作。『FFXI』の画面を見て、「これって『EQ』だよね」とつぶやいてしまう人は少なくない。

『FFXI』の問題点はなんですか？ 3人称RPGの代表である『FF』を1人称RPGの亜流であるオンラインRPGにするのが無理がある。ファン層が違いすぎる。（青森県　匿名希望）

『XI』はブランド名を悪用した駄作だ!!

ゲームをネットワークに対応させるという論法の『PSO』。ネットワークゲームとして生まれてきた『FFXI』。

橋本和明（プレイ時間：100時間）



妙に中間をとってどっちつかずの話をするのは本意ではなく、偏見ある評価になることを前もって宣言しておく。

さて、いつのまにか『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）は、セガを代表するRPGになっていた。また『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）は日本を代表するRPGの1つである。

有名RPGは、バカの一つ覚えのように、続々とオンライン化した。しかし、本当にネットワークゲームは日本人気質に合うのだろうか。

自由度の高さから生まれる混乱

外人なら困った人がいればいきなり話し掛けたりする習慣があるが、日本人は知っての通り、事なかれ主義。海外である程度支持を得たネットワークRPGが、外国のネットゲー文化と一緒にそのまま受け入れられるのは考えにくい。

『FF』シリーズは、ストーリー、キャラクター主体で人気を博していたゲームだ。ユーザーは、お金がかかるとぼやきながらも、以前のような方向の作品を期待していたに違いない。しかしながら、『FFXI』は、まったく違う作品を提供してきた。

本ゲームには、大きな目的が存在しない。序盤で一気にいろいろなシステムを押し付けられるのだが、何が今すべきことなのか判断できないのだ。アイテムによってコマンドが増えるなど、不完全なマニュアルと相まって、操作すらままならない状況を作り上げる。つまり序盤の辛さがこのゲーム最大の難関なのだ。

何時間やっても進まないゲームを、すべての要素をやりきるまで、誰がプレイするというのだろうか。数十時間プレイしても街から出られないイライラ感、やることすらみつけることができず、戦士などのプレイでは面白くも何ともないオートバトルで、回復にただしゃがんで放置、という、時間だけが無駄に過ぎるシステム。どれもこれもいただけない。

マップも妙に現実化したため、やたらと広くなっており、たとえば外から町の目的の場所に行くまで、最短でも実時間10分かかる。また、複雑な動作をさせるためキーボードの利用がほぼ必須ともいえるのも問題だ。『ドラゴンクエストI』よろしくドアを開けるのにもカーソルをあわせ、決定しなければいけない。リアルをデフォルメすることで作る「ゲーム」世界が、現実と同じように面倒であれば、まったく意味がない。『FFXI』で

『FFXI』の問題点はなんですか？　デキうんぬんの前にライトユーザー向けにしては手続きがややこし過ぎる。DCは本体とソフト買えばOKだった。（大阪府　ふな）

作ったリアルさは、ゲームが面白くなる要素ではおよそありえない。

問題点はそれだけでなく、たとえばRPGの面白さは強い敵との戦闘だが、戦おうとすると死ぬリスクが付きまとう。しかし死ぬとレベルがダウンするのでほぼ確実に倒せる弱いものイジメでしか、レベルアップできない。

だからいつまでもプレイは上手くならないし、誰かとパーティーを組むような気はおきない。

パーティーを組めば、本作は一気に面白くなる。しかしシステム側で、パーティーを作るような支援はまったくなく、月額でお金を払うネットゲーでは、当然プレイに飽きたら解約する。慣れる前に、ゲームをやらなくなってしまう可能性は非常に高い。

自由度が低いから生まれたとっつきやすさ

DCで、初の国産ネットワークRPGとして生まれた『PSO』は、一言でいえば、3Dアクションになった『Wiz』。目的は、ある程度法則性のあるフィールドの敵を殲滅しつつ、レアアイテムを探し、最後のボスを倒す。1プレイは最初からでも6時間程度というシンプルなゲームで、ネットワークゲームとしては同時4人までプレイ可能なMORPGに属する。また、オフラインプレイでは1人で同様のマップを楽しむことができるので、オンラインデビューするまで充分に熟練度をあげることが可能だ。現在GC版のトライアルが実施されており、今までの『PSO』から、ちょうとボリュームが倍になった。

『FF』と大きく違うのは、仲間を探さなければ遊べないという点だ。パーティーを組まざるを得ないのだ。出会いサイトよりもより強制的に、仲間と出会わされる。でも、それが面白いのだ。



『XI』につきまとうレベルの問題。戦闘のバランス調整には管理側も手を焼いているようだ。

単純なゲームでも、人とやれば盛り上がる。『PSO』はまさにその法則が適用される。やることも絞られており、基本的に戦うだけ。しかし、会話はワードセレクトによりパッドのみで行うことが可能であったり、DC版の時から、操作も非常にこなれている。

『FF』が「ネットゲームを作った」のであれば、『PSO』は「ゲームをネットに対応させた」のだ。だから当然ネットワークに接続しなくとも充分に楽しむことができる。買ったユーザーとしては、いつでも遊べる、普通のゲームとしても楽しめる。オフラインで切磋琢磨し、オンラインで友達とプレイする。GC版ではより一層そのカラーが強くなった。セーブデータを持ち寄って、同時に1台のGCで4人プレイができるようになった。多人数で集まって、ワイワイしながら1つのゲームを遊ぶのは、間違いなく楽しい。

オンラインゲームは今、どちらが求められているか『PSO』に、飽きるのも早い。ただ、飽きるまで約一ヶ月。普通のゲームがそんなに長く遊べるだろうか。

対して『FFXI』。ある程度のPC用ネットゲーをやっている人たちは、普通にプレイができるだろう。しかし家庭用ゲームはPCとは違う。手にしたプレイヤーはネットワークRPG初体験である場合が多い。複雑化したら、初めてのプレイヤーは当然対応できない。『FFXI』はブランド名を悪用した駄作なのだ。

PROFILE

橋本和明
(はしもと・かずあき)

小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

関連作品

ファンタシースターオンライン (RPG)

メーカー：セガ／機種：DC&PC／価格：6,800円(DC版)／発売日：2000年12月20日

『FF』ほど知名度はなかった『ファンタシスター』というブランドをオンラインゲーム化し、成功した。GCやXboxなどへも進出し、家庭用ハードを完全制覇。

『FFXI』の問題点はなんですか?
導入するのにお金がかかりすぎるし、サラリーマンには時間的に無理です。(大阪府　かどまじんDK)

[新清士のゲームメーカー経済学]

『FF』に振り回され続けるスクウェア



『FFXI』は発売元であるスクウェア側に利益をもたらすものとなりうるのか。スクウェアが『XI』に賭けているものとは何なのか。2002年3月期の定時株主総会で見えてきたもの――。

『FFXI』は映画と同様挫折で終わるのか？

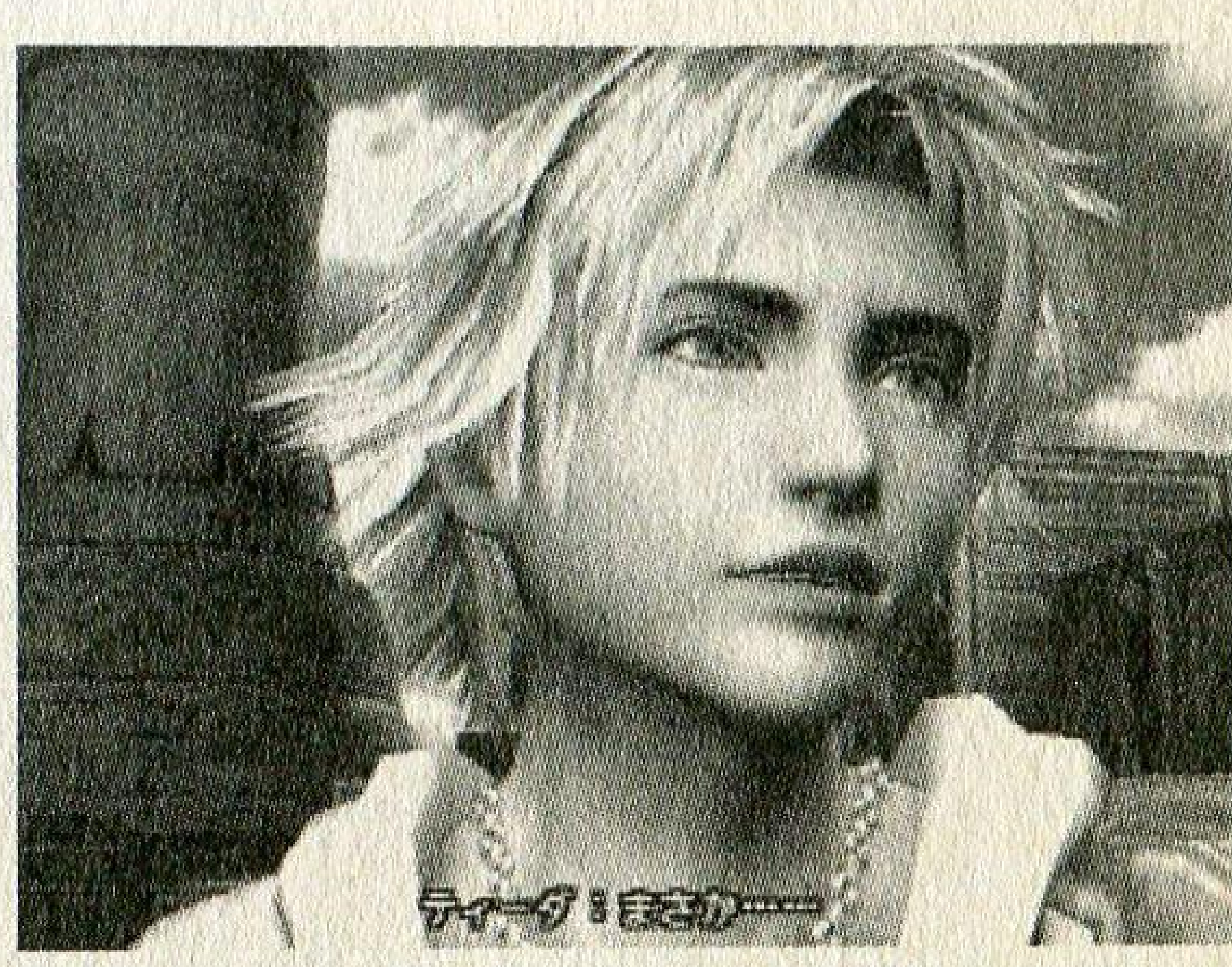
開発費約60億円。『ファイナルファンタジー（以下、FF）XI』の開発費は、約40億円と言われた『FFX』の開発費を20億円も超える。ゲーム本体の単独の開発費は30億円だが、それだけに収まってくれないのがネットワークゲームの難しさだ。

ゲーム以外のネットワーク部分に必要なシステム設計、実際の構築、そして、ゲームのサーバが処理するソフトウェア開発、さらにプレイヤーの個人データや各種アイテムなどを管理するデータベースソフトウェア開発。それらの通信関連技術の整備費に10億円、さらに1200台ものサーバや回線費用などの機材費が20億円。これだけ費用をかけたMMORPGは世界初だと言っていいだろう。

しかし、発売時の目標販売本数は30万本でありながら、現実に販売にできた本数は、11万本あまりにとどまっている。単純に定価の7800円を11万本で掛けてみればわかるが、約8億6000万円あまりにしかならない。実際には、小売店のマージンや、流通コスト、広告宣伝費等がかかるので、スクウェアが手にすることができる利益はその5割以下になる。また、仮に来年3月の決算期までの9ヶ月間、10万人が継続的に遊び続けたと仮定しても、約11億5000万円あまりの収益にしかならない。PC版は、年末の発売が予想されているが、日本ではPCゲームの市場が小さく、扱う小売店が少ないこともあって、販売本数は数万本にとどまると予想される。収益面で見ると『FFXI』はとても成功しているとは言えない。

海外で確実にヒットする『FF』

『FF』シリーズには、勝利の方程式がある。2000年に発売になった『ドラゴンクエストVII』は国内最高の408万本を記録し、同時期に発売された『FFIX』の282万本を大きく引き離し、『ドラクエ』が『FF』に勝ったと言われた。ところが実際にはそうではない。全世界の合計で北米で116万本、欧州で68万本と、合計462万本と大きく差をつけて、『FF』が勝利している。『FFX』も、日本274万本、アメリカ147万本と、さらに5月に発売された欧州84万本を合わせると500万本を越えている。



自由度がおさえられた内容だったが、全世界のユーザーに受け入れられた『X』。しかし……

海外で確実に100万本以上のヒットにできるまでに育った『FF』シリーズは、'97年3月に353億円の売り上げだったスクウェアを、2001年には755億円の売り上げへと成長させる大きな要因となってきた。国内マーケットの規模縮小を海外でカバーする

『FFXI』の問題点はなんですか？ PS2で発売したこと。開発期間のタイミングもあったと思うが、Xboxで発売すればユーザー側の負担も小さくすんだはず。（東京都　G.CAR.STK）

■スクウェア2002年3月期のタイトル販売本数

タイトル名（機種）	発売年月日	販売本数
ファイナルファンタジーII（WSC）	2001年5月	33万本
ブルーウィングブリッツ（WS）	2001年7月	2万本
ファイナルファンタジーX（PS2）	2001年7月	248万本
オールスター・プロレスリングII（PS2）	2001年11月	18万本
ロマンシング・サ・ガ（WSC）	2001年12月	8万本
ファイナルファンタジーX　インターナショナル（PS2）	2002年1月	26万本
半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!（WSC）	2002年2月	2万本
魔界塔士サ・ガ（WSC）	2001年12月	5万本
ファイナルファンタジーIV（WSC）	2002年1月	9万本
キングダムハーツ（PS2）	2002年2月	60万本
すでに発売されているタイトルの追加出荷		26万本
合計		437万本

という、ここ数年の上場ゲーム会社のトレンドはスクウェアも同じだ。『FF』がある限りスクウェアは成長を続けるという神話のたどり着いた結果だ。映画の失敗がなければ前年度は黒字だったはずである。

一方で、『FF』シリーズへの依存度の高い経営上の弱さが以前から指摘されていた。'97年頃から脱『FF』を行うために、スクウェアは自社開発のタイトルの数を増やすために、ハワイにスタジオを作り、自社内に開発ライン数を増やしたり、開発子会社をいくつも作った。有能な人材を高い給与で集めることを積極的に進めるようになる。「PSバブル」とも言われる時期でもあった。『トバルNo.1』（'96年）や『バウンサー』（2000年）を開発したドリームファクトリー、『ブシドーブレード』（'97年）を開発したライトウェイトなどがその代表だ。

また、自社内でも、『チョコボの不思議なダンジョン』（'98年）、『武蔵伝』（'98年）、『パラサイト・イブ』（'98年）といった新しいブランドを確立することを目標としたタイトルが作られてきた。

「PSバブル」の崩壊　苦しい撤退戦

しかし、結論からいうと大半が失敗に終わっている。大きな要因は、マーケットの規模が右肩上がり成長することが前提になっていた企業戦略にある。数十万本の販売に成功できても、他社から集められた人材の人件費は高く、開発費の高騰を招き、収益が出ない体質だったのだ。'97年以降、日本国内のソフト市場は縮小を始める。それも向かい風となった。

コンビニでのゲームソフトを販売する目的で作られた子会社のデジキューブの収益も急速に悪化、2001年には約30億円の赤字に転落、前期も約32億円の赤字になった。セブンイレブンが独自にATMサービスを開始するために、デジキューブに提供していた販売機材を撤去、代換えのキオスク端末も多くのコンビニで採用されなかった。今年9月には、コマーシャルとして流されていたCS放送も休止する予定にまでなっている。

デジキューブは、資金繰りの悪化から、カルチャーコンビニエンスクラブ、サミーや、3位以下のコンビニグループといった外部に第三者割り当て増資を行った。その結果、スクウェアの株式比率は約24%にまで減少したため、連結対象からはずされることとなった。財務上、スクウェア傘下の企業ではなくなった。

映画『FF』の損失が、さらに追い打ちをかけた。スクウェアそのものも昨年9月、SCEへの第三者割り当て増資を行って、その赤字分の補填のために資金を調達をしている。ハワイから撤退し、関係子会社とも資金的なつながりを打ち切った。ドリームファクトリーはマイクロソフトと新会社ドリームパブリッシングを設立し『格闘超人』を、ライトウェイトは元気と『剣豪』シリーズを、『ゼノギアス』のチームはナムコで『ゼ

『FF XI』の問題点はなんですか？　多分規模を大きく広げすぎたこと。（愛知県　TAプロトタイプ）

ノサーガ』を、『聖剣伝説』のチームは任天堂で『マジカルバケーション』をと、一部を残してスクウェアの開発チームは実質的に解体に近い状態になっている。

そのため、スクウェアは多様なタイトルを出せなくなり、結果的に『FF』シリーズへの依存体質は高まっている。前期で、『FFX』以外で、スクウェアが日本で発売したタイトルは9タイトル、その中で、ヒットタイトルといえるのは『FF2』(33万本・WSC)と、『キングダムハーツ』(60万本)と、やはり『FF』だ。

■スクウェア決算書

＜損益計算書＞			
決算期	2002年3月	2001年3月	2000年3月
売上高	27,293	28,804	26,348
営業利益	4,479	-2,313	2,977
経常利益	3,948	-1,992	2,337
当期利益	-17,958	-2,069	1,764
受け取り利息			
配当金	26	219	364
支払い利息			
割引料	114	121	78
金融収支	-88	98	286
＜賃貸対照表＞			
総資産	32,500	39,247	41,382
株主資本	26,643	30,131	32,422

坂口博信氏が残した置き土産

映画『FF』と『FFXI』は、FFの生みの親、坂口博信氏の発案といわれる。映像にこだわり続け、映画を作ることにスクウェアを引っ張っていったのも坂口氏であり、『EverQuest』にはまって次の時代はMMORPGだと言いだしたのも坂口氏である。「ネットワークゲームなんて言葉はまったく口にしていなかったのに、『ウルティマオンライン』の生みの親リチャード・ギャリオット氏と話す機会があって、それから突然MMORPGだと言い出すようになったんです」と、当時のスクウェア関係者が語る。「スクウェアにはいいものが作れるのであれば、コストを気にしないでどんどん進めていくことが正しいんだとする気風もありました。しかし、誰かが止める必要があったんでしょうね。実際には誰にも止められませんでしたが……」(関係者)

スクウェアは、『FF』によって成長し、『FF』によって苦しんでいる。時代の寵児となった天才クリエイターによって成長し、天才クリエイターの置き土産によって苦しめられているのだ。

坂口氏は、昨年2月にスクウェアの副社長を辞任し、スクウェア専属のエグゼクティブプロデューサーとなっている。映画事業失敗後、スクウェアへの実質的な影響力は失っているというものの、役員退職時に支払われた退職金は2億円と日本企業では破格の額でははある。

一方でスクウェア鈴木尚会長は自らの失敗を率直に認めている。

「私自身がデジキューブの社長時代に、オンラインの将来性に大きな魅力を感じて、大きな投資をし、結果的に今回の多額の損失につながり、株主の皆様に多大なご迷惑をお掛けしました。ただ、オンライン時代がいつ来るかということは難しいところです。私の読みが甘かったと言うことでしょうが、オンライン時代が来ると想定していた時期は、実際にはもっと先の時期であったということが、正直な感想であります。それと、家庭に入るラインの速さ太さ、その時期という兼合いをキチンと検証しなければならないといけないということ、必ず時代はそういうベクトルに向いているはずだ、ということだけではいけないという、当たり前のことを今更ながら再確認しています」(デジキューブIRカンファレンス)

『FFXI』では、スクウェアの過去の「勝利の方程式」が実現される可能性は低い。来年3月に北米で8月27日から発売されるPS2用ネットワークアダプタは、基本的にハードディスクを搭載しないでプレイすることが想定されてい

『FFXI』の問題点はなんですか? ネットゲームなこと。ゲームは一人でやるものと身体にしみついているので。(岡山県　ハーロック)

る。また、ナローバンドとブロードバンドの両方に対応しているため、『FFXI』が、ナローバンドユーザーにも提供されたとしても、満足の行くものになるのかははっきりしていない。また、ハードディスクユニットはどのような形で提供されるのかは明かになっていない。仮に販売されたとしても、価格に敏感なアメリカの消費者がどの程度『FFXI』のためだけに、購入に踏み切るかどうかは完全に未知数だ。

今期に『FFXI』が、間に合うかどうかという状態のスクウェアにとっては、厳しい戦いが続く。

挫折なのか 生き残るのか

スクウェアは不確かな要素が多い北米のPCマーケットで販売本数を期待するしかない。しかも強力なライバルが、年末には先行して登場してしまう。強力なグラフィック性を持ち、すでに高い注目を受けている新世代のMMORPG『Star Wars Galaxies』や、アメリカでは高い人気を保っている草分け的MMORPGの続編『Asheron's Call2』が控えている。アジア圏でも、すでに韓国などは過当競争の状態にあり、ユーザーは一部のタイトルに集中している。PC版『ファンタシースターオンライン』が数万本にとどまっている事実からも、楽観的に見ることができる要素は少ない。

スクウェア自身の今年度計画は極めて控えめだ。オンラインゲームの売上高はPC版などの売り上げを含めて52億円を予想、営業費用として48億円を計上している。利益は4億円しか生み出されない。

仮に接続する人数が30万人に満たなくとも、サーバ運営費やメンテナンスコストは毎月かかってくる。そして、ネットワークには「スケールデメリット」という大きな問題がついてまわる。通常、パッケージ商品であれば、売れば売れただけ利益になる。ところが、ネットワークではユーザーが増えれば増えただけ、サーバの負担は重くなり、さらにサポートなど運営する側のコストを上昇させてしまう。消費が増えるにも関わらず、生産者が損をしてしまう構造がネットワークゲームにはある。

世界的に見ても、ネットワークゲームでビジネス的に成功することは難しいと認知されつつある。IGDA（国際ゲーム開発者協会）が3月に発表した「IGDAオンラインゲーム白書」（www.igda.org）の中で、開発コストの問題が触れられている。

「MMORPGは標準的なものを作るには、だいたい有名なPCゲームの3倍あまりの作業量でできます。しかし、完璧なものを目指すと10倍でも難しいでしょう。3年未満で、MMORPGを商業的に成功させたゲームを持つ開発チームはありません。『Dark Age of Camelot』は小さなチームで開発していますが、いくつかのオンラインゲームを以前に開発したチームだからこそです。チームの規模は、少なくとも30人で、すぐに50人を越えてしまいます。MMORPGの開発費は本当に高く、1000万ドル（約12億円）の予算で開始しても、2倍にふくらむといったことは簡単に発生します。ただ、ゲームが成功したときには、投資へのリターンは数年間続きます。パッケージ販売されている一般的なゲームのように3～6ヶ月で終わることはありません。例えば、『UO』や『EQ』は、利益が1億ドル（120億円）を越えています」（同白書P19～20）

問題は、『FFXI』が、『UO』や『EQ』と同じく、何年にもわたって利益を出せるかということだ。映画と同じく挫折という事実だけを残さないためには黒字転換をいつ迎えられるのかが焦点になるだろう。逆に30万人が1年継続してくれるだけで、約46億円もの利益になる。2年目以降は完全に黒字になるという計算だ。それが達成されたときが、スクウェアが坂口氏の呪縛から解放され、再建へとはっきりとした道しるべとなるだろう。

PROFILE

新清士（しんきよし）

初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション『侍』はこうして生み出された～アクワイア制作2課の660日戦争』（新紀元社）が発売になりました。
http://www.jgdconf.com/sakugetu/

『FFXI』の問題点はなんですか？
オンラインに特化したところがネット接続が困難な人らを無視している感じがする。（福島県　国分健壱）

『XII』が真の転回点に。

スクウェアと『FF』に残された2つの未来の物語



ブランドに頼らず高いクオリティゲームを作り続けるディレクター河津秋敏と松野泰巳。次の『FF』は2人が決めるこれからのスクウェアは2人が選ぶ。

中長期のスクウェアを占う上で重要なタイトルの開発が進んでいる。この陣営を色分けすると以下のようになるだろう。『ファイナルファンタジー（以下、FF）XII』＋『FFタクティクス2（以下、FFT2）』＋『オウガ』最新作側と、アニメ『FF：U～ファイナルファンタジーアンリミテッド～（以下、FF：U）』＋『FFX』別バージョン＋『サ・ガ』シリーズ側だ。言うまでもなくこれは松野陣営と河津陣営の競争であり、おそらく次々期のスクウェアCEOを決めるレースでもある。

まずスクウェアが有するディレクターを列挙すると、いうまでもなく坂口氏、北瀬氏、時田氏らが挙げられよう。

だが坂口氏は既に院政を敷いているものの、斬新なゲームを作ることは難しい。むしろ映画『FAINAL FANTASY（以下、FFM）』の失敗ゆえ『FFXI』を夏までに20万本、年度末に30万本という数字をあげるまで新プロジェクトに関わる暇はないだろう。

また『FF』を影から支え続けてきた北瀬氏は、『FFX』において前面に出たが、今後同シリーズの低落傾向をとどめられるかというと、逆に関わってきた『FF』が多いだけに疑念が残る。残された時田氏は『パラサイト・イヴ』『バウンサー』といった制作途中で崩壊しかけたゲームを、発売まで持っていく腕力と制作進行力はあったとしても、スクウェアの屋台骨を支えるソフト制作の経験は皆無である。

結果的に『FFⅧ』による結果的なブランド力失墜の時点で、スクウェア社内に無傷のディレクターは2人。PSでは初の『サ・ガ』を制作中だった河津氏と『ベイグラントストーリー』の松野氏である。

河津氏の長所を挙げるなら、コスト管理力だ。予算内・期間内であげる手腕に関しては、松野氏に対して一日の長がある。

一方、社外から来て100万本オーバーを成し遂げた唯一のディレクター松野氏は、『ベイグラントストーリー』の発表時に、氏が「3D時代に対応するための習作」と表現するのが卑屈に聞こえる程のオーバークオリティに多くの開発者が絶句。デザイナーとしての社内評価の高さにおいては、河津氏に引けを取るものではない。

しかしながら'99年、両者は初めて社内的に敗北する。『サガフロンティア2』は80万本、『ベイグラントストーリー』は20万本。スクウェアでは『FF』しか売れないという事実が明らかになった瞬間でもあった。

当時、スクウェアの株主及び役員会が求めていたのは、「低下したブランド力を回復できる新たな『FF』」である。新シリーズではなかった。既に基軸となる『FF』が『FF8』を越える売上を出さない限り、スクウェアを救うことができないことは気づき始めていたのだ。

自ら課した掟を破るあの手この手の『FF』

そしてほぼ同時に始まった開発は、まず河津氏の『FFX』で戦端を開かれる。河津氏が『FF』をやるのであるなら、ストーリーが分岐するのではという社内外の予想は覆された。仮に『FFⅧ』で、

『FF XI』の問題点はなんですか？ あの混乱を見ていると「βテストは何だったのか？」という気がする。（神奈川県　ターミネーター）

夢破れしFFXI！

当初の企画通りスコールがキスティスやセルフィとも恋愛するという分岐の前例があれば、河津『FF』も分岐が許されたかもしれない。だが『FFⅧ』ではキャラクターデザイナーがリノアとの恋愛しか許さなかったのだ。

ここに至り『FFⅫ』は必勝を運命付けられる。少なくとも前作以上に売れない限りマーケットは絶対にスクウェア上層部を許さない。松野氏を襲うプレッシャー。開発期間はずるずると延びる。

『FFM』の失敗が明らかになり、SCEに資本提携を頼まざるを得なくなった前後、ディレクター陣に新規プロジェクト立ち上げが命じられた。コスト管理とプロダクト企画制作についてはスクウェア随一である河津氏の次の一手はどうなるか。『サ・ガ』？ すでにミソがついている。しかし『FFX』を作った以上、すぐにゲームでの『FF』は難しい。だが、別メディアなら？ それがアニメ作品『FF：U』へと繋がる。このアニメが成功すれば、ナンバーレスの『FF』が立ち上がるという目算だった。しかし、打ち切りが決定。この時点で、河津氏が単独で『FF』企画を立ち上げられる状況はほぼなくなる……通常ならば。ところがこれが外交革命の契機となるのだ。任天堂との提携だ。外部に制作会社を作る。なるほど、これなら犬猿の仲である任天堂とも手を握れる。このあたりの外交手腕の高さは、他のディレクターの及ぶところではない。

他方、松野陣営も情況は好転していない。『FFⅫ』の成功を保証するものは依然ない。初のオンライン『FFⅪ』がさらに悪評をばら撒いたらどうなる？『FFⅫ』が300万本を割った時、それを補う100万本クラスが2本、自分の管理下で立ち上がれば……。そう『FFT2』と『オウガ』最新作だ。たとえ100万本に届かずとも、両者が『サ・ガ』程度に80万本づつ売れれば、『FFⅫ』絶対死守ラインが下がるという計算だった。

実際、松野陣営の予定販売本数を越えられる企画を、『FFⅪ』発売前に役員会に出せる者は社内に皆無のはずだった。そんな時に出されたのが『FFX』の〝ユウナ・バージョン〟〝リュック・バージョン〟である。『FF』新作は常に斬新という暗黙の掟が破られた瞬間だった。

いくら『FFX』を作ったのが河津氏だとは言え、こんなことが許されるのか？ 許されるのだ。そう、コスト管理の徹底と予定販売本数を厳守するために、『FF』フォーマットという絶対の掟さえ、役員会は守る余裕がない。

『FF』を中心に、2人の主導権争いはしばらく続く。その発言権の増減はこれら『FF』群（上の3文字に傍点の売行き本数で、極めて冷徹に、そう「ジャンプ」の人気投票のように決定される。それが上場した企業が寄るべき唯一の論拠だからだ。

『FFⅫ』が勝利した時。それはスクウェアがスクウェアでなくなる時かもしれない。なぜなら外部から参入したデザイナーが、CEOになる可能性をはらむなど、おそらく『FF7』フィーバーに熱狂した当時の役員会は考えてもいなかったからだ。だが『FFⅫ』が敗北した時もまたスクウェアがスクウェアでなくなるかもしれない。コストをかけてのゲーム制作が不可能になるからだ。おそらく今年度ほど株主よりも消費者が次々期CEOを決める一票を投じられる機会はあるまい。

登場人物紹介

松野泰巳（まつの・やすみ）
株式会社クエストで『伝説のオウガバトル』（SFC）などに携わった後スクウェアへ。『FFT』（PS）でデイレクター＆シナリオを担当。

河津秋敏（かわづ・あきとし）
『魔界塔士Sa・Ga』（GB）をはじめとする同シリーズでディレクター＆シナリオを担当。アニメ『FF：U』ではベースコンセプトプランニングをつとめる。

坂口博信（さかぐち・ひろのぶ）
『FF』（FC）のディレクターを担当して以来同シリーズの顔となる。2001年に160億円以上をかけて映画『FFM』を制作した。

北瀬佳範（きたせ・よしのり）
『FF外伝　聖剣伝説』（GB）でシナリオを担当。『FFVⅡ』などでディレクター、『FFX』でプロデューサー＆総監督を担当する。

時田貴史（ときだ・たかし）
『FFIV』で企画を担当。『クロノ・トリガー』（SFC）、『バウンサー』（PS2）などではシナリオ＆ディレクターを担当。

茂木陽介（もぎ・ようすけ）：企業会計に詳しいライター。上場予定のベンチャー企業経営のコンサルティングを行なうゲーム・外食・バイオに詳しい。

『FFⅪ』の問題点はなんですか？
サーバーがよくダウンしているし、思った以上に売れていないので。『FF』ファンだっただけに大変裏切られた感じです。（愛知県　匿名希望）

プロバイダーに聞く
〜PlayStation BB版〜

ネットワーク事業各社は現状に対して悲観してはいなかった!!

数々の噂がささやかれる『FFXI』。なぜあれが「FFXI」なのか？ そのタイトルを使った意味はどこにあるのか？ ゲーム業界を支えてきた大御所もついに崩れた……そんな否定的な言葉が大半を占めていた。

　しかし今回の『FFXI』はオンラインゲームであるということを忘れてはならない。日本ではまだ一般的に受け入れられていないオンラインゲームを「FF」という誰もが知っているブランドを持ってくることで低迷するゲーム業界に活気を与えようとしたのではないか？ これは安易な考えだと思う。が、新たな道を切り開こうとしたのは間違いのない事実である。まあ『FFXI』に対しての議論を始めてもしょうがないので、そろそろ本題に移るとしよう。

これがホントの大人買い!?

　良くユーザーとメーカーの間にいるのはショップだと言われている。ユーザーの声を生で聞き、メーカーからの要請を直に受ける、そういう存在だと。

『FFXI』においてもそれは言える。だが、オンラインゲームということが、もう一つユーザーとメーカーの声が集まる場所を作らせる。結論からいわせてもらうとプロバイダーの会社である。

そこでネット管理という点で奔走するプロバイダー十社に、『FFXI』、もとい〝PlayStation BB Unit〟（以下〝PSBB〟）に関する質問をぶつけてみた。内七社から返答がありその内容に関しては別に表記されている表を見てもらうとして、ここではそれを元に考えられる幾つかの結論を挙げていこうと思う。

　まず、PS2での初のオンラインゲームという妥協が少なからずあった。そう分析せざるえない。『FFXI』をやるには〝PSBB〟が必要で、その出荷台数に関する質問には、各社予想通り、予想を大幅に上回るという回答がほとんどである。これはおかしい。今までミリオン確実といわれていた「FF」の最新作が、その半分にも達していないのにも関わらず、こんな回答が返ってくるなんて……。考えられることはやはり日本でのオンラインゲームはまだ早いと認識していたということだろう。まだ早いというよりは、とりあえずの問題としてある程度の資金・自由な環境が必要だということにある。利用者層の欄を見れば明白だが、18〜35歳くらいと、一定の経済力があり、自由にネット環境を維持できる年齢だということである。

　つまり親の保護下にある世代には、あまりにきついハードルになることに他ならない。本誌にも「子供はできない」という意見が送られてきたが、現実的にみても真実だといえる。

見えないからこそ夢がある……かも

　だが経済的に確立していて、繋げようと思えばネット環境も備えなれる大人はたくさんいるはずである。それでもミリオンの半分すらいかない一つの原因として、手続きの面倒くささがある。コアユーザーならともかく、手軽に楽しみたいと考えるライトユーザーに

『FFXI』の問題点はなんですか？ 文字が小さい。目を悪くしそうです。画数の多い漢字は、ほぼ判別不能。（北海道　斉藤章道）

プロバイダーに聞く ～“PSBB”に関するアンケート結果～

isao	“PSBB”ユニットレンタル開始時期	2002年4月19日(予約開始日になります)
	“PSBB”ユニット出荷台数は予想とどうか?	予想を大幅に上回る販売数になっています。
	“PSBB”ユニットが手元に届くまでの日数	6～12日くらい
	“PSBB”ユニットの利用者層	男性・18～30歳くらい
	“PSBB”ユニットの発売後のプロバイダ増加数	増加した
	“PSBB”ユニット入手メリット	弊社のISPを利用していなくても、無料の会員登録をすれば購入できる。 クレジットカードをもっていなくても購入できる。 一括購入16,800円で他社より割安に購入できる。 割賦販売により利用するための初期費用負担が軽くてすむ。
	“PSBB”を扱う際に気をつけている点	なるべく早くお手元に届くよう心がけています。
	現在のユーザーの反応は?	『FFXI』は評価が高く、現在も継続的に受注を受けています。今後の“PSBB”サービスの関心も高いです。

BIG LOBE	“PSBB”ユニットレンタル開始時期	2002年4月12日から
	“PSBB”ユニット出荷台数は予想とどうか?	当初の予想値を越えた数で推移しております。
	“PSBB”ユニットが手元に届くまでの日数	申し込み日の状況や住所にもよりますが7～10日くらい
	“PSBB”ユニットの利用者層	男性・21～30歳くらい
	“PSBB”ユニットの発売後のプロバイダ増加数	増加した
	“PSBB”ユニット入手メリット	日本全国からの安心・確実な配送システム ゲームユーザーの好み合う、アイドル・アニメ・映画関係等の“PSBB”サービスを開始予定。 NTTへの申し込みをBIGLOBEが代行する「フレッツ・ADSL」取次ぎサービスによりご入会いただくと、ADSL開通月の翌月より6ヶ月間BIGLOBEの月額基本料金が500円/月になります。 他ISPの接続会員であっても弊社るんるん会員に入会することで“PSBB”サービスを受けるのが可能。
	“PSBB”を扱う際に気をつけている点	品切れ等が生じないよう受注管理の徹底・カスタマーサポートの充実によるお客様へのサービス提供
	現在のユーザーの反応は?	予想以上の反応で、“PSBB”サービスへの、問い合わせ、関心が増えてます。

OCN	“PSBB”ユニットレンタル開始時期	2002年5月1日から
	“PSBB”ユニット出荷台数は予想とどうか?	販売開始から現在に至るまで、順調に受注が続いています。
	“PSBB”ユニットが手元に届くまでの日数	5～10日くらい
	“PSBB”ユニットの利用者層	非公表
	“PSBB”ユニットの発売後のプロバイダ増加数	特に変化はない
	“PSBB”ユニット入手メリット	『FFXI』の利用料金をOCNの利用料金と合算して支払が可能(登録必須)アナログ、ISDN回線ユーザーに対しても、“PSBB”ユニットを販売しているプレイオンラインクラブ(OCNが運営する登録制無料サイト)に登録することで、プレイオンラインに関する最新情報のGetが可能!(OCN会員以外も登録可能)OCN会員があれば、プレイオンラインのセットアップをオンラインで実施可能
	“PSBB”を扱う際に気をつけている点	“PSBB”ユニットの在庫を切らさないこと・ユーザーサポート(土、日、祝日も対応)
	現在のユーザーの反応は?	

nifty	“PSBB”ユニットレンタル開始時期	2002年4月11日から(一時中止)、再開は2002年5月8日から
	“PSBB”ユニット出荷台数は予想とどうか?	販売はSCEとの交渉難航の為、5月8日と出遅れましたが、予想以上の反響です。
	“PSBB”ユニットが手元に届くまでの日数	13～16日くらい(2週間)
	“PSBB”ユニットの利用者層	男性・20～26歳くらい
	“PSBB”ユニットの発売後のプロバイダ増加数	特に変化なし
	“PSBB”ユニット入手メリット	「ソフト購入」「“PSBB”ユニット購入」「プレイ料金決済」この全てをニフティIDとPWで出きるのは、ユーザーにとって最大のメリットになる。(ニフティとOCNのみ)
	“PSBB”を扱う際に気をつけている点	ユーザーサポートには力を注いでいます。
	現在のユーザーの反応は?	全てニフティIDひとつで完結する便利さがユーザーに大変好評です。

All	“PSBB”ユニットレンタル開始時期	2002年4月25日から
	“PSBB”ユニット出荷台数は予想とどうか?	非公表
	“PSBB”ユニットが手元に届くまでの日数	3～7日くらい
	“PSBB”ユニットの利用者層	男性・20～35歳くらい
	“PSBB”ユニットの発売後のプロバイダ増加数	弊社はISPではありません。
	“PSBB”ユニット入手メリット	Allでは提携しているケーブルテレビ局に独自のコンテンツ配信サーバを設置しておりますので、お客様は高品質・高速なサービスを楽しめるというメリットがあります。
	“PSBB”を扱う際に気をつけている点	非公表
	現在のユーザーの反応は?	非公表

※この他にもご協力頂いたプロバイダー各社がございますが都合により、掲載は控えさせて頂きます。

は敬遠されても仕方がない。プロバイダー各社の中には、手続きが簡単に済む努力をしているところもあるが、残念ながらその効力も十分とはいえない。しかしここまで挙げた問題はユーザー・プロバイダー各社には分かっていたのかもしれない。利用者層が高くなること、それにより販売本数が落ちること、全て予想されていたとしたら、反応が良好だということも、理解できる。確かに発売当初はサーバーのダウンなどの問題が生じて、「何のためのβテストだ。」と言われたこともある。しかし早急な対応により事無きをえた。

各社声を揃えて予想通り、ユーザーの反応も概ね良好というのならば、今回の『FFXI』は一概に失敗とはいえないのではないだろうか。まだまだ始まったばかり、先の見えない“PSBB”、そしてプロバイダー各社が夢を提供するものになることを期待して今しばらくは待つとしよう。(編集部)

MMORPGという名の新大地

無限の世界の夢幻の森へ迷い込んだ大作『FFXI』

家庭用ゲーム機での、しかも前例のないPS2での大規模オンラインRPGに挑戦したスクウェア。その心意気は買うけれど……。



『FFXI』が直面する難題の数々

「私はスクウェアは確信犯だったと思います」と話すのは、あるISPに勤めるエンジニアAさん。5月16日『FFXI』の発売日当日、スクウェアのサーバーが落ち、大半のユーザーが接続できなかった。17日以降も混乱は続き、6月上旬まで購入したユーザーの多くが遊べない状態が続いた。実はこの混乱は、昨年の時点で予想されていた。昨年9月15日にCEDEC2001の席上で、ソニックチームの中裕司が『ファンタシースターオンライン（PSO）』について語る講演の席上で、「初日に4〜5万本が売れ、2万人がアクセスしてきてダウンした。サーバーのCPUが壊れてしまうほどのトラフィックになったと」述べている。多くのユーザーが新規登録のためにアクセスが一点に集中するので、そのトラフィックを処理できない。「発売日を明示しないで、北海道はいつから東北はいつからと、地域ごとに時間差をおいて販売を始めるような仕組みでも作らないと回避できないだろう」（中氏）



『FFXI』への玄関口となるPlayOnline。まずここが最初の関門となる。

いくら1200台のサーバを用意していたとしても、登録用にすべてのサーバが使われているわけではない。しかも、ユーザーの課金に関する登録といったセキュリティが重要な情報を含むために、サーバ側のミスは許されない。そのために、約8万人のユーザーが初期登録をしようとした瞬間に、集中したサーバの能力を超えてしまい落ちてしまう。「ブラウザのリロードボタンが問題です。多くのユーザーは接続待ちをしているときでも、なかなかつながらないのでボタンを何度も押したはずです。それがさらに状況を悪化させたと思っています。スクウェアにとって、初めてのネットワークゲームであったために、基本的なインターフェイスの設計ミスを生んだと思っています」（Aさん）

しかし、Aさんはスクウェアの対応をネガティブにだけとらえているわけではない。「スクウェアの対応は速かったと思います。過去、『ウルティマオンライン（UO）』や『EverQuest（EQ）』の立ちあげ期には、一週間以上もつながらない状態が放置されたことは普通でした。何度も落ちたとはいえ、

『FFXI』の問題点はなんですか？ バグとかメンテとか多すぎ！　（岡山県　RYO）

毎日落ちた翌日に復帰させ続けたスクウェアの技術陣は、万全の対応体制は取っていたと思います」（Aさん）

実際、一度登録して接続してしまえば、メンテナンスをのぞけば比較的快適にプレイできたという。

現役東大生が分析するMMORPGの限界

ネットゲームは、パッケージゲームと根本的な違いを持っている。パッケージの場合は、ディスクを販売したら、それでメーカーの作業は基本的に終了する。しかし、ネットゲームは果てしないメンテナンスが求められることになる。継続的にユーザーの満足を獲得し続けなければならない。それができなければその後の新規ユーザーが増えても、解約されてしまう。

そのためMMORPGの成長には必ず限界があるという意見もある。東京大学理学部4年生の佐藤晶氏だ。佐藤氏は、ネットワークゲームを経済学と政治学的な観点から独自の研究を続けている。「ゲームには〝完全解〟が必ず存在します。少なくともユーザーはそれを無意識に求めながら、ゲームをプレイしています。そして、それが見えてきた時点で、ゲームプレイを終了するユーザーが大半だと思っています」〝完全解〟とはそのゲーム中で必ず勝てる効率のよい方程式とでもいうものだ。

「たとえば、RPGでは、どのキャラクターにどの武器や防具を装備して、それぞれの敵に対して物理攻撃や魔法攻撃を行えばいいかがだんだんとわかってきます。ゲーム内には〝完全解〟が存在しており、回答は内部のプログラムがはっきり持っているためです。例えば、『ドラクエ』では、約20分間戦闘を行うと次のイベントに進行するようにバランス調整が行われています。ただ、ユーザーには数値は見えないので、一見わかりません。それでも、どのRPGでも2回目には、多くの人が、自然にそれを選択しながらゲームを進めるはずです」（佐藤氏）

それが一人用RPGの場合には最後には終わりがあったために問題とならなかったが、MMORPGの場合が大きな問題になる。

「仮に終わりがあるとユーザーは、それでゲームを解約してしまいます。また、〝完全解〟が発見されると、強力なキャラクターがすぐに誕生してしまい、ゲームそのもののバランスを破壊してしまいます。それらは月額の収入を前提としているMMORPGのビジネスモデルにとっては致命的です。それを防ぐために『トレードオフ』という概念が積極的に導入されます。これは、じゃんけんの論理に近く、どんなに強い能力を持っても、それを獲得するためには、他の獲得できる可能性のある能力を捨てなければなりません。また、他の能力によって覆えされる能力を潜在的に存在させておくという形も取ります。これは、ジョブチェンジに代表されるような形で実現されますが、MMORPGのように万単位のユーザーが関わるゲームの中で、『トレードオフ』のバランスを的確に調整するということは極めて難しいはずです。結局どこかでバランスが崩れるために、調整が必要ですが、それに不満を持ち離れていくユーザーがどうしても生まれます」（佐藤氏）



「ＸＩ」がユーザーに与える感動」という意味では、この画面を見ることができたことで感動した人は少なくない。

ユーザーの不正行為はユーザーの責任なのか

6月11日のバージョンアップによって、突然シーフが極端に強くなっり、一方で、敵の移動を一定期間止める黒魔法の「バインド」の効果が小さくなった。プレイヤーのそれまでのゲームプレイそのものが根本的に変わってしまう性質で、その能力を積極的に利用していたユーザーにとっては、生死に関わる大事件だ。スクウェアのバランス調整によって、世界全体

『FFXI』の問題点はなんですか？　電話回線がアナログのままですし、今の所ADSLにする予定がないので。（茨城県　鯨夢究部）

のルールが簡単に変化してしまう。「β版の方が楽しかった」と語るのは、β版からのユーザーのCさん。β版では、他のユーザーとパーティを組んで戦った場合、経験値の配分が均等に配分されるのだが、ボーナス経験値がついたりしていた。そのため、複数のプレイヤーでパーティプレイをする方が有利だった。ところが、製品版では、ボーナス経験値のルールはなくなり、パーティを組まずに、弱い敵を一人でコツコツを倒し続けた方が経験値稼ぎには有利になった。そのため、コミュニケーションの少ない一人プレイが一般的になってしまった。

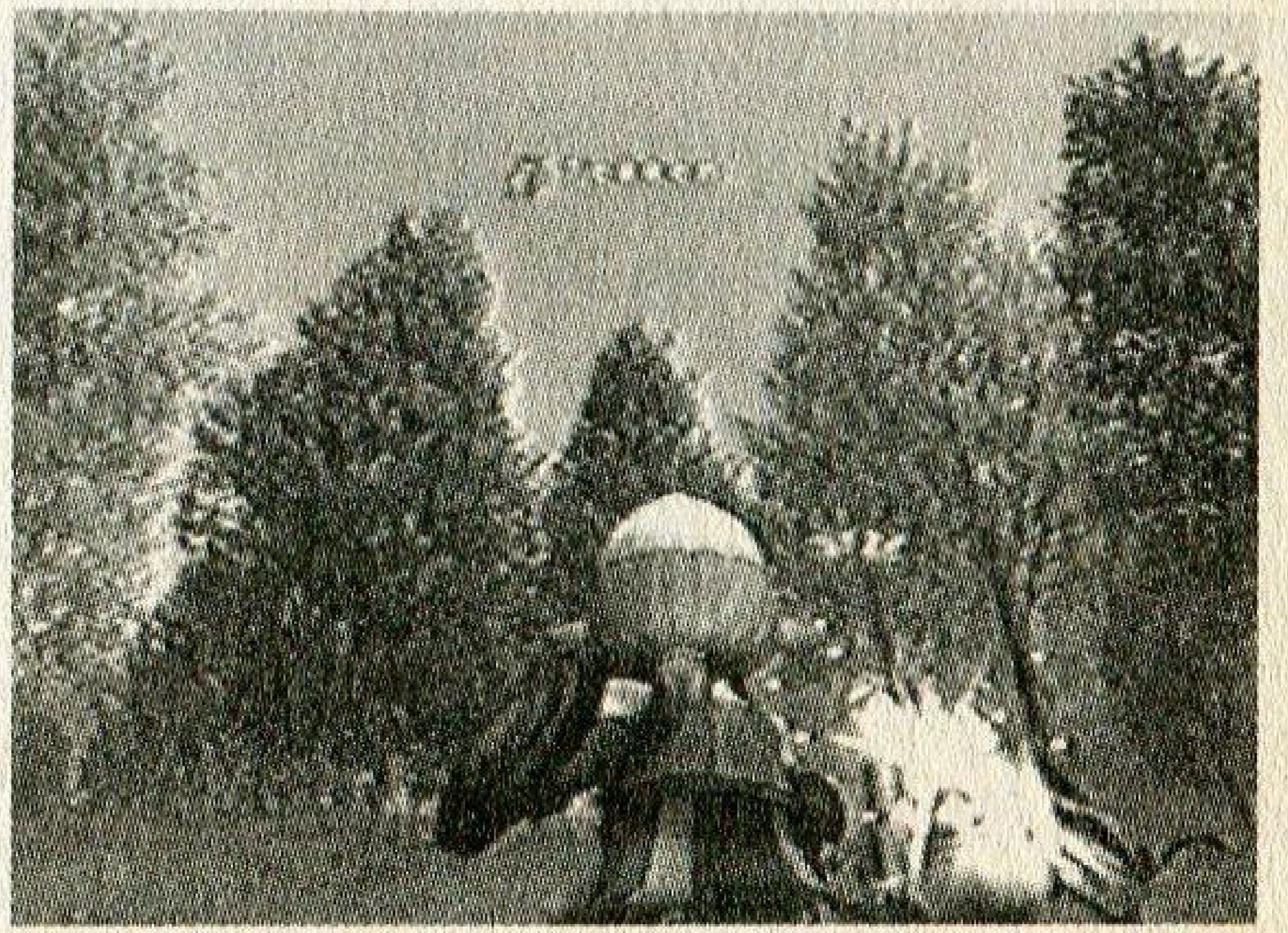
「結局、7月9日のバージョンアップで、一人プレイが不利になるβ版に近い状態に戻されるのですが、なぜそれなら最初からそうしなかったのかと、不満を感じてなりません。スクウェアの情報の周知徹底が遅いのも不満の一つです。理由を説明せずにいきなり『2分後にシステムを停止します』とシステムメッセージを出したり、『ニュースをご覧下さい』といいながらニュースに何も掲示しなかったりということが繰り返されてきました」（Cさん）と、不信感をあらわにする。

スクウェアは、7月8日にユーザーがアイテムを販売する「競売所」を不正行為が行われていたとして、機能停止を行った。システムのバグを利用して、『FFXI』世界の通貨ギルを大量に獲得できるユーザーが現れたのが原因である。「不正行為を行ったプレイヤーにつきましては、厳重なペナルティを与えるとともに、特にヴァナ・ディール全体に影響を及ぼした行為者に対して適切な措置を執らせていただきました」と7月12日のニュースリリースで発表した。また、7月10日は、「相手からダメージを受けない状況での戦闘行為について」というニュースを発表した。地形を使って自分がダメージを受けずにモンスターを倒せる地点が存在しているというのだ。発見次第、修正するとしているもの「相手が攻撃を行えない状態で自分から一方的に相手にダメージを与えることができた場合、それは不具合であり、不正に利用することにより重いペナルティが課される場合があります」としている。



不正行為が行われていたとして機能停止された競売所。ゲーム内での「事件」にどう対処すべきなのだろう。

果たして、バグを生み出しているのはスクウェアのシステムの問題にも関わらず、これはユーザー側の「不正」なのだろうか？ ユーザーはスクウェアのバグをたまたま出会って、自分の成長をさせることができたとしても、それをしてはならない。しかし、幸運に恵まれれば、誰でもそれを利用しようというのがユーザー側の心理ではないだろうか。一人用RPGの時は「隠れ技」と呼ばれていたものが、MMORPGでは「不正」と呼ばれる現実がある。


最終的に一人でプレイした方が有利にゲームを進められることが判明。一体、オンラインの意味って……。

三権分立へと向かうMMORPG

実は、これはMMORPGの黎明期だからこそ起きている問題だといえる。現実の世界で、法律に不備があるからといって、モラルに問題のある行為を行っていても、法律に違反していない人物を罰することはできない。それがなぜ、本来スクウェアに責任のあるバグにまで、ユーザーが、責任を負わされてしまうのだろうか。

「多くの人間が関わっていくということは、我々の実社会に近い状

『FFXI』の問題点はなんですか？
『FF』の出しすぎ。あと今の日本でいきなり『FF』をOnlineというのが問題。
（岡山県　ハートフル）

夢破れしFFXI！

態に向かっていくはずです。それを思うと、17世紀以降の現実の政治が発展してきたプロセスと同じ過程をたどるはずです。その方が社会として合理的だからです。今の問題は、国の制度でいうならば、三権分立が確立されていない状態が生み出している問題なんです。ユーザーが国民であるとすると、ユーザーに実際にサービスを提供しているのはゲームそのものです。これが「行政」に当たります。ところがゲームのルールを決定する「立法」と、何がゲーム内においての正さを裁定する「司法」の2つの機能をスクウェアが持っています。国民にとっては、どういう理由で「不正」という司法判断が行われ、ゲームルールが作られる立法措置が行われるのかがわかりません。本来、「立法」と「司法」とは別々の独立機関が行なわなければ、公正な社会運営ができないことは歴史が証明しています。そのため、いずれ国民たるユーザーの代表から構成される第三者機関として「司法機関」が設立され、ユーザーの苦情の窓口となり、修正するべき点を、メーカーに勧告するというシステムができあがってくるでしょう。現在は、実質的に「2ちゃんねる」が苦情受付窓口となり、国民の世論にも影響を与えています。しかし、多くの批判の声が本当にスクウェアに届いているのかはまったくユーザーにはわかりません。逆に、今後、そういうシステムを作り上げることができるメーカーがネットゲームでは、一手先を行くと思います」（佐藤氏）

顧客満足へと変わるゲームの常識

MMORPGの成功の要因として、強いユーザーコミュニティを作ることの重要はすでに明かだ。『PSO』が、熱狂的なユーザーコミュニティの発展に支えられ、現在でも3万人の常時接続を可能にしているのは、スクリーンショットの公開を認めたり、荒れながらも運営を続けた公式BBSや、ユーザーのリンク集を集めたりと、コンセプトの中にユーザーコミュニティを育てる要素を持たせていたことが大きい。

『FFXI』もその要素を多分に取り入れているが、荒れることを警戒してかインターネット上のオフィシャルページに公式BBSはなく、リンク集もトップページから簡単に接続できない状態だ。スクリーンショットを撮影する場合、コマンド入力によりユーザーの名前を非表示にするよう条件を付け、ユーザーに一手間かかけるガイドラインは利用勝手が悪い。これでは強力なユーザーコミュニティが育ちにくい。実際、既存の他のMMORPGに比べて、プレイ日記サイトが少ないことをCさんも指摘していた。



すでにβテストが開始されているWin版『FFXI』。さて、どれだけのユーザーが支持するのだろうか。

ネットゲームの世界では、購入したユーザーを今までの単なるゲーマーという概念でとらえることから、経営学用語でいうカスタマー（顧客）の概念に変化させる必要に迫られている。特に、MMORPGは、たとえば、フィットネスクラブや、英会話教室等の企業が行っている会員サービスの概念に近い。常に顧客の満足を最大にすることができなければ、そのゲームはいずれ敗北する運命にある。今の『FF11』は、過去のパッケージの方法論を引きずり、メーカーが顧客より強い立場にいることを前提としているようにも見える。サービスのどんな対応でも、失敗すれば顧客は我慢してくれない。今の『FFXI』は顧客満足のための条件が足りないと多くのユーザーには写っているのではないだろうか。

PROFILE

新清士（しんきよし）

初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション「侍」はこうして生み出された〜アクワイア制作2課の660日戦争」（新紀元社）が発売になりました。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

『FFXI』の問題点はなんですか？ 『FF』らしさが分からない。プロモーションを見てると『PSO』とどこが違うの？ って見えます。（8王子）

『FF』マニア・フロム・アメリカ

オンラインゲーム大国ならば『XI』はまかり通るのか



世界市場を視野に入れ制作されている昨今の日本製ゲーム。
もちろん『FFXI』も同じようなことを考えているはず。
……けれど本当に通用するの？

アメリカ人から見た『FF』シリーズの魅力

『FF』シリーズは、アメリカで毎回100万本を越える安定的なヒットを出すブランドに成長している。アメリカ人とは風貌がまるで違うアジア系のキャラクターに、善と悪とがはっきりしない日本的で複雑なストーリー。どのようにアメリカのゲーマーたちはそれを受け止めているのか、『FF』シリーズを遊んできた日本在住のアメリカ人2人に話を聞いた。

『FFⅤ』が日本語を学ぶきっかけ

アンドリュー・チャーチ氏(24歳)は、エリート校としても有名なカーネギーメロン大学のコンピュータサイエンス学部を卒業後、日本で通信系の企業で働いている。日本語がペラペラなのだが、なんと日本語を学ぶきっかけとなったのが、英語版が作られなかった『FFⅤ』をプレイしたかったためだという。

過去、アメリカで発売された『FF』は、『Ⅰ』、『Ⅱ』、『Ⅳ』、『Ⅵ』とPS版以前は古いものすべてがリリースされたわけではない。PS用に発売された『Ⅶ』はSCEAから、『Ⅷ』以降はスクウェアEAから販売され、いずれも成功し米ゲーム誌の表紙を必ず飾るシリーズとして成長した。

アンドリューさんはファミコン時代、'90年に日本から3年遅れで発売になった『FFⅠ』を遊んで強くひかれるものがあったという。同時期にリリースされた『ドラクエ』も遊んでいたが、それよりも『FF』の方が雰囲気がよかったという。『FF』シリーズにグラフィックの美しさにひかれ、今でも最初の町の曲は思い出せるほど好きだという。英語への翻訳の完成度も低く、当時は人気もなくて遊んでいる人もいなかったそうなのだが、自分の中に何か興味を引きつけるものがあったという。

以後、シリーズを遊び続けるのだが、17歳の時に、『Ⅴ』が北米でリリースされないことを知っても、何とか遊びたかったのだという。日本にいる友人から、日本語版を送ってもらい、まったく読めない日本語を相手にゲームを始めたとか。キャラクターの表情を見ながら、ゲームを進め、なんとか終盤の「次元の狭間」にまでたどり着いたのだが、意味がわからないためにクリアできないイベントにぶつかり最後は諦めたという。大学2年になってから、日本語を本格的に勉強をはじめ、『Ⅶ』からは日本から輸入された日本語版を遊んでいる。『Ⅷ』の頃には辞書もいらなくなったという。

「ファミコンがアメリカで発売された当時、アタリショック以後ということもあって、アメリカ製のゲームはほとんど出ていませんでした。そのため、日本のゲームを遊んでいることに何の疑問も感じずに入っていました。『FF』の魅力はストーリーとグラフィックにあると思います。アメリカのアニメは同じようなシチュエーションの繰り返しばかりで、面白くありません。日本アニメのように子供向けでも大人でも楽しめるストーリー性を持たせているところが好きですね。僕はアン・マキャフリイの『パーンの竜騎士』や、トー

『FFXI』の問題点はなんですか？ 環境が整ってなくても、1人で遊べるようにして欲しかった。（岡山県　好きだぜトレジャー）

ルキンといったファンタジーに現実性を持たせているような作品が好きです。そういう作品にはなかなか出会えません。『FF』の魅力はそれをグラフィックと音楽とで作り出しているところだと思います。僕自身は、特定のキャラクターが好きという好み方ではなく、ストーリー全体を楽しむタイプです。日本人顔をしている点が気にならないかって？　そんなのことは今、質問されるまで、一度も考えたことはありませんでした。僕のシリーズベスト1は『Ⅳ』です」（アンドリュー氏）。

日本的なお約束は理解されている

ダニエル・マーダー氏（29歳）は、今年春に来日、プロバイダーに勤めている。『バーチャファイター』シリーズに一体いくらお金をつぎ込んだかわからないと言い、尊敬する人に鈴木裕氏をあげるほどの日本通のゲーマーだ。しかし、いわゆる日本のオタクっぽさは微塵もない。ハンサムな顔から、クールという表現がぴったりな感じで、ゲームについて熱っぽく語る。

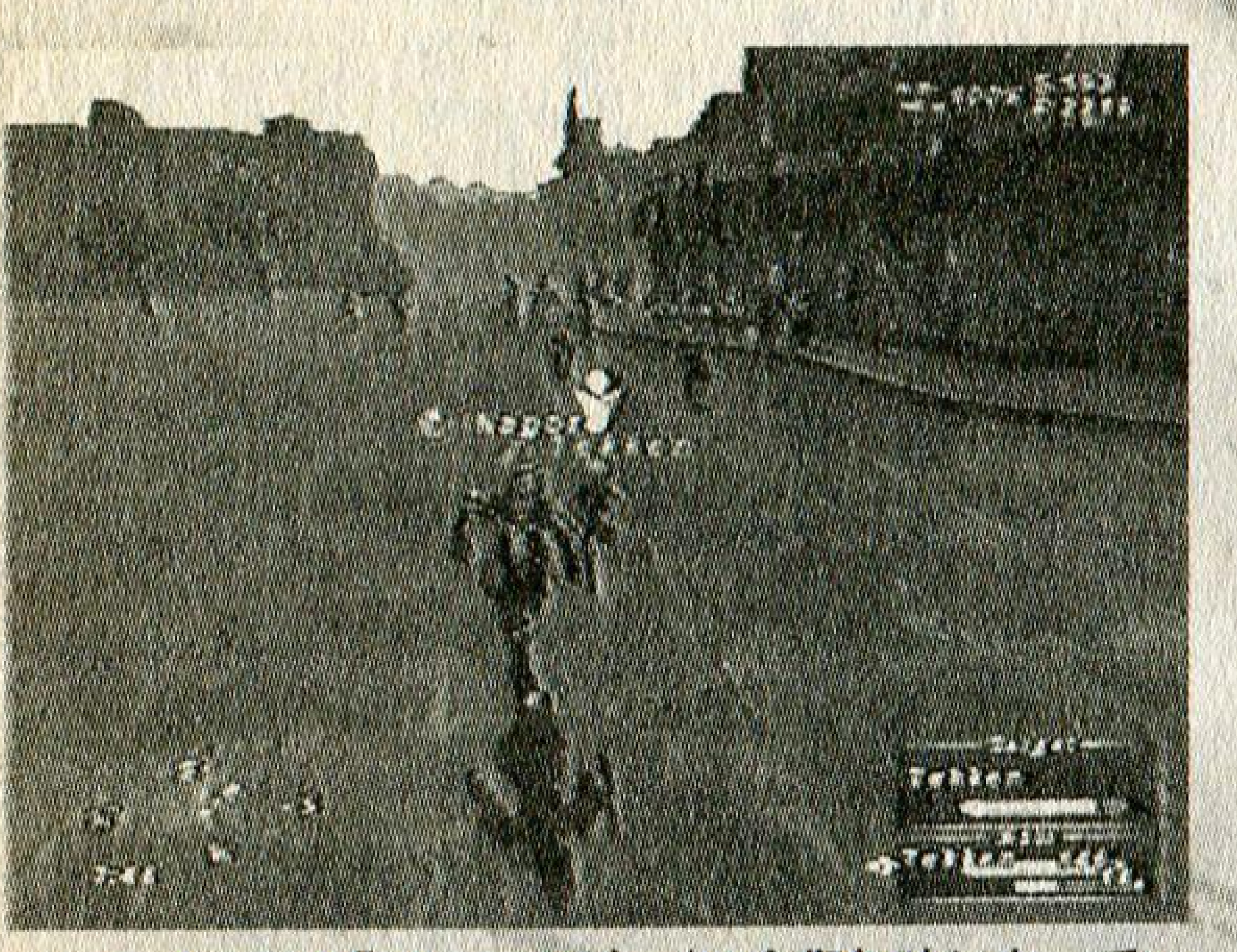
「アメリカ人は〝日本的〟な作法をわかった上で遊んでいます。複雑なストーリー展開、日本風のキャラクターといったことがお約束として理解されているのです。日本のアニメや、ゲームに充分に触れていますから。人種に関係なく好んでいると思います。『FF』シリーズが魅力的な点はやはりストーリーのよさです。またシステムの出来にも驚かされます。魔法のシステムや、キャラクターの成長のルールの完成度の高い『Ⅷ』や『Ⅸ』は大好きです。また、毎回、凄いムービーを見るのも大きな楽しみです。あえて、私のシリーズベスト1を上げると『Ⅷ』です。映画のようだけど、映画とは違う楽しみとしてアメリカにも定着していると思います」

ただ、『FFⅪ』となると二人とも、辛い評価になる。

「正直あまり魅力を感じていません。『FF』シリーズの本来の魅力であるストーリーやキャラクターの魅力を捨てているのですから当然なのですが」（ダニエル氏）

アンドリュー氏も手厳しい。「ベータ版から遊んでいますが、スクウェアのバグへの対応の悪さにとても失望しています」

アンドリュー氏は、5回あまりプログラマーとしての視点からのバグレポートを含めた詳細なレポートを行って、カスタマーサービスにも電話したという。しかし、最後には責任者の方らしき人が出てきて、「検討しますから」と言って終わり。現在でも、レポートしたバグの半分程度しか対応していないという。「途中でやめようかと何度も思いました。せめて、『FFⅪ』という名前ではなく、『FFオンライン』といった名前で、別のシリーズとして出してほしかったです」（アンドリュー氏）



オンラインでの「ファンタジー」に食傷気味になっているアメリカに持っていく意味はあるのだろうか……。

二人に『FFⅪ』がアメリカで成功する可能性があるかと聞いたが、答えはどちらも否定的だ。アンドリューさんは、継続して遊ぶには値段が高すぎるという。「過去、『FF』が好きだった人もためらうのではないかと思います。ゲームの性質からも、半年や1年間も連続して遊びたいとは思わないのでは」（アンドリュー氏）

「過去アメリカには『UO』や『EQ』以外にも、2つも流行ったMMORPGがあります。そのジャンルはすべてファンタジーでした。実は、それらの多くのユーザーは被っているんです。そのため新たにファンタジー作品が登場しても、新鮮味がなく、乗り換える人も少ないと思います。そのため、ヒットさせることは難しいのではないでしょうか」（ダニエル氏）

アメリカでブランドに成長した『FF』でも、今度ばかりはアメリカで成功するのは簡単ではなさそうだ。

新清士（しんきよし）：初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション『「侍」はこうして生み出された～アクワイア制作2課の660日戦争』（新紀元社）が発売になりました。 http://www.jgdconf.com/sakugetu/

『FFⅪ』の問題点はなんですか？　これを土台にしたものが出ると思いますので、次のオンラインゲームに期待しています。（大阪府　M.N）

◆陽の目を見ることのなかった猛者たち◆◆◆◆



家庭用ゲーム機通信ゲームの歴史

モデムを標準搭載していたドリームキャストの登場までにもオンライン対戦を実現したハードはいくつもあった!!　……だけどどれもパッとしなかった。

家庭用ゲーム機でオンラインゲームを

2000年の『ファンタシスターオンライン』(DC)の登場があまりにもセンセーショナルだったためか、ドリームキャストが家庭用ゲーム機におけるオンラインゲーム時代の幕開けを高らかに告げたように言われることが多い。「オンラインゲーム」という言葉がぴったりあてはまるモノとしては確かにその通りかも知れない。しかし、家庭用ゲーム機と外部をなんらかの方法でつなぎ、その向こう側に待っている生身の誰かとの「通信対戦」を実現させようとする試みはずいぶんと前から行われていたのだ。

ここではそんな無謀な、いや、チャレンジャブルなマシンの歴史を紐解いてみたい。

ファミコントレード
(FC/任天堂/'88年発売)

通信アダプタをファミコン本体に接続、電話回線を通して株の売買を行うというもの。ゲームではないが、家庭用ゲーム機としては初めて家庭と外部とをつないだ。

システムとしては未成熟だったせいか、古参の証券会社営業マンに話を聞くと、このセットを売りに回らなければならなかった時代の苦労がわかる。「ファミコントレード株攻略本　ネットワーク活用でマネーゲームの達人に」(徳間書店/'88年8月)「ファミコンホームトレーディング入門」(ビジネス・アスキー/'89年8月)など関連書籍も出ており、ほんの数年前までは利用者もいたという。

メガモデム
(MD/セガ/'90年11月3日発売)

メガドライブで使用するモデムユニット(定価:12800円)。初めて家庭用ゲーム機での通信対戦を実現したツワモノ。残念ながら、対応ソフトは『TEL・TELまあじゃん』など数本にとどまった。

しかし、月額800円でのゲームダウンロードサービス『セガ・ゲーム図書館』は、後の携帯電話のコンテンツ配信の先の先をゆくものだ。

ちなみに発売日は「文化の日」。セガがメーカーとしてオンラインゲームをどのように位置付けていたのかを象徴するようなエピソードである。

配信コンテンツ:『ファンタシスターII　テキストアドベンチャー』/『フリッキー』/『コラムス』……など。

サテラビュー
(SFC/任天堂/'95年発売)

人工衛星を中継しゲームや音声と連動した番組のデータを送信、スーパーファミコンに取り付けた

『FFXI』の問題点はなんですか?　スクウェア初のネット対応ゲームなのに少々慢心していた部分があるように思える。(岡山県　匿名希望)

「サテラビュー」で受信するという独特な方式を採用した通信システム。

任天堂の予想では300万台が普及するはずだったが、「サテラビュー」自体が18000円するうえに衛星放送を受信できる環境であることが前提であるなど、スーパーファミコンのメインユーザー層には敷居が高すぎた。そのため、データ放送でのタモリ・爆笑問題などの起用も結果には結びつかなかった。

配信コンテンツ：ベストセレクション／サウンドリンク（データ放送による音声に従い、各地のユーザーが同時にゲームを進める）ゲーム……など。

ピピンアットマーク

（バンダイデジタルエンタテイメント／'96年3月22日）

マルチメディアの申し子「ピピンアットマーク」。一台でゲーム、メール、インターネット、ワープロができる夢のマシンとして鳴り物入り登場した。

が、結局何をするにも中途半端だというイメージしか得ることができず、'98年発売元のバンダイデジタルエンタテイメントの解散により消えていくことになる。

本体定価64800円は、とてもではないがゲーム機として誰もが簡単に購入に踏み切れる価格ではなかった……。

セガサターンモデム

（SS／セガ／'96年7月27日発売）

ピピンと同じく「次世代機」「マルチメディア」といった言葉が氾濫していた時代に誕生したセガサターン専用モデム。本体上面後部のカートリッジスロットに差し込んで使用する。

『バーチャファイターリミックス』などのソフトが同梱されており、インターネットやパソコン通信も可能。

こちらも通信対戦対応のソフトは10本にも満たず、まだまだ家庭用ゲーム機で通信対戦をするという感覚がユーザーに理解し難いものだったことがうかがい知れる。

通信対戦対応タイトル：『デイトナUSA サーキットエディション』／『サターンボンバーマン X BAND』……など



もはや遊ぶこともなくなったセガネット専用ソフト

ランドネット

（N64／任天堂／'99年）

Nintendo64の書き換え可能ディスクシステム「64DD」を使ったネットワークサービス。会員数は10万人限定という珍しい形で始まった。

64DD自体の発売が延期されたこともあり、『巨人のドシン1』『ペイントスタジオ』など優れたコンテンツを持っていながらいまひとつ話題性にかけ、2001年2月にサービスを終了した（64DD対応ソフトとして『ゼルダ』シリーズの新作が出る予定もあったが結局発売されなかった）。

また、月額2500円でインターネット使い放題というのも家庭用ゲーム機としてはユニークな料金設定だった。

モバイルシステムGB

（GB／任天堂／2001年1月17日発売）

任天堂とKDDIが提携し、ゲームボーイと携帯電話・PHSを接続するアダプタを発売。通信対戦、コンテンツのダルンロードの他、メールの送受信等もできる。『ポケットモンスタークリスタル』など、対応ソフトは15本以上。

低年齢層に通信対戦の魅力を伝えようとする志は高く、マリナーズ佐々木投手を起用するなど大々的な広報活動も行った。

しかし、予想通りの会員数が集められなかったため、2002年12月14日にサービスが終了することになった。

対応ソフト：『ポケットモンスタークリスタル』／『モバイルテレーナー』／『サイレントヒル』……など。



「ランドネットの次は…」と期待されていたモバイルシステムだったが……

『FFXI』の問題点はなんですか？
オンラインでしか遊べない点。『PSO』みたいにオフラインでも遊べたらその内オンラインもやってみようと思うかもしれないのに。（福岡県　カゼ・イユン）

ネットワークゲームの危険性

ネットの向こうに待ちうける中毒という地獄

「とにかくプレイ時間の長い者が強くなれる」が鉄則のオンラインゲーム。他のプレイヤーを追いぬこうとするあまり、ついつい……。

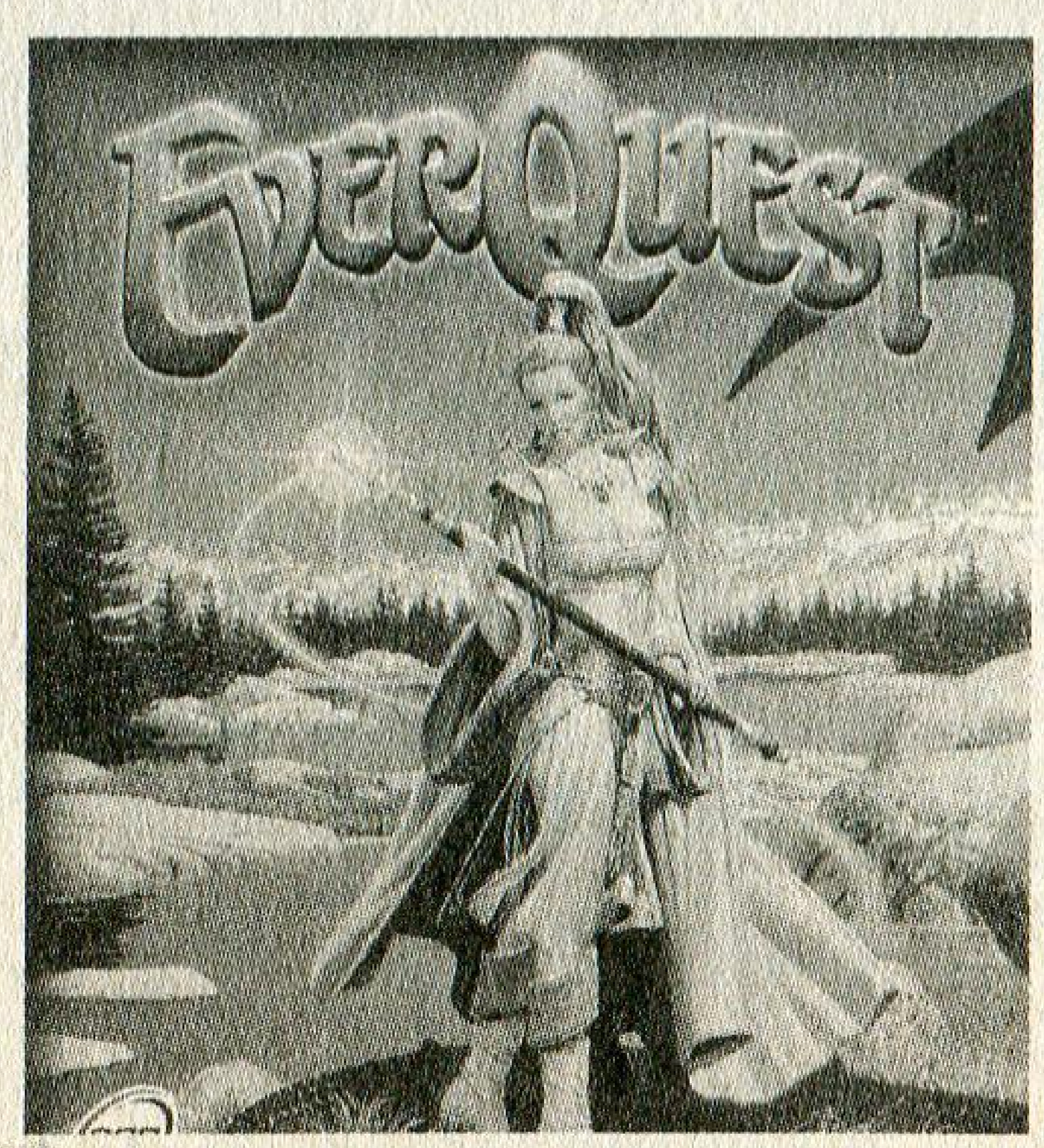


ヘロウィンウェア？の登場

米ウィスコンシン州で起きた自殺事件を報じた、ミルウォーキー・ジャーナル・センチネル誌の3月30日のオンライン記事からそれは始まった。昨年の11月感謝祭の日の朝、『エバークエスト』をプレイしていたショーン・ウーリーさん（21歳）が、突然、拳銃で自殺した。その母、エリザベスさんがその死について語ったのだ。毎日、12時間以上プレイし、止めることができなかった。最後の8回はわずかな時間を惜しんでプレイし続けた。問題が大きくなっていると感じた彼女は、専門の心理学者に相談、精神分裂症であるとわかっていた。しかし、自殺を止めることができなかった。エリザベスさんは、ゲームに責任があると考え、警告が不十分であったと、販売元のソニー・オンライン・エインターテイメント（SOE）に対して怒りをあらわにしている。

この記事を、米ZDnetが4月4日にニュースとして報じ、4月16日に「ゲーマーの間で蔓延する、〝ヘロインゲーム〟中毒」というタイトルで特集を組んだ。『エバークエスト』を『Dark Age of Camelot』、『DiabloII』と共に、一部で「ヘロウィンウェア」と呼ばれているとし、今後多くの問題を生み出す可能性があると述べている。

記事に対しての読者の最初のコメントは、「警告！エヴァークエストが依存症にすることを発見した」という投稿だ。内容は「ゲームは最高で、この筆者でさえ依存症と述べている。これに反対することはできない、最高のマーティングツールになる」と、皮肉とも、賞賛ともとれるものだ。ただ、筆者が調べた限り、「ヘロウィンウェア」という言葉は、インターネット上ではほとんど使われていない。ZDnetの記事から引用や派生したものが大半だった。実質、この記事が「ヘロウィンウェア」という言葉を作ったとも言える。



まさに麻薬的な面白さといったところだろうか……。一度中毒になると簡単に抜け出せないのも同様だ。

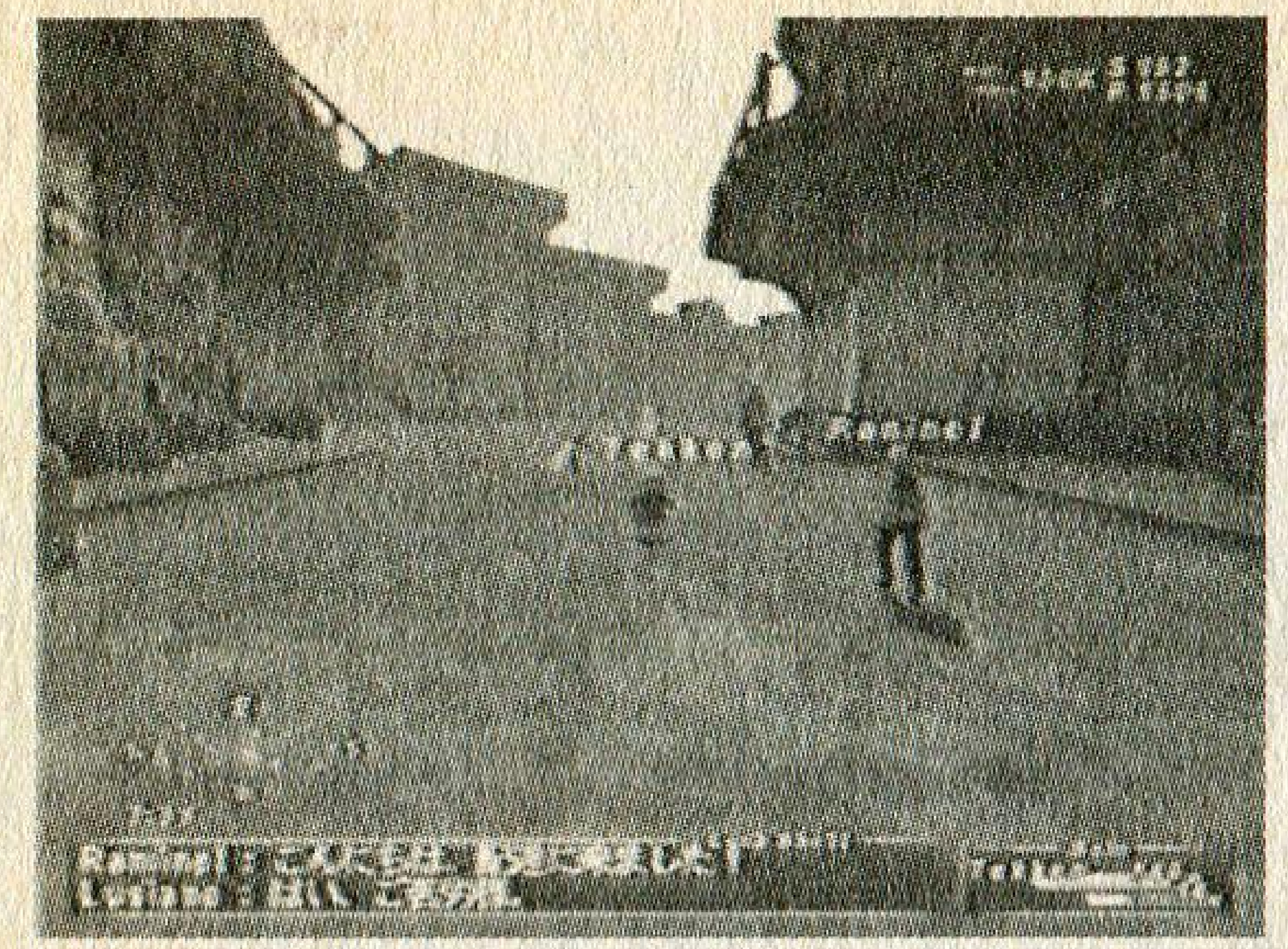
CNN.comも、6月2日にこの事件を受けた記事を掲載している。その中には、SOEの副社長スコット・マクダニエル氏のSOEを訴えるかもしれないウーリーさんや今後他で起きうる可能性への公式コメントも含まれている。「ゲームは他のエンターテイメントと同

『FFXI』の問題点はなんですか？ ネットゲームになったことが最大の問題点。できないよ、子供は!!（岩手県　ホワイトオックス）

じように見る必要があります。『エバークエスト』に責任を持って使っている人に責任があります」と、その責任を認めていない。

オンラインゲーム中毒はネット中毒の一種

依存症とは、自己コントロールを失うほどのめりこむ状態のことをいう。アルコール中毒や、薬物依存が一般的だ。これらは薬物性があるために、誰でも依存症になる可能性がある。だが、これだけではなく、パチンコやギャンブルといったものも依存症を生み出しやすい。快楽を感じさせる脳内物質ドーパミンを発生させる周期的な行為を繰り返していた場合、ある日それを突然中止すると、ドーパミン受容体にドーパミンが届かなって不安を感じるようになってしまう。そのために、ドーパミンを送り出そうと、無意識に行為を繰り返すようになる脳の仕組みが原因となるのだ。


接続できても人が少ないから中毒になることもない。そういう意味で『FFXI』はとても良心的な作品だ。

これは、ここ数年で注目をされ始めている「インターネット依存症」も同じ原理で引き起こされている。'98年に出版された心理学者キンバリー・S・ヤング「インターネット中毒―まじめな警告です」(毎日新聞社)では、夫婦間で起きるコミュニケーション破綻や、家庭崩壊や、生活を壊すネット中毒についての警告と分析が行われている。ヤング氏は'98年から、ネット中毒者の治療を目的としたネットアディクション(www.netaddiction.com)を設立し、現在も相談を受付、カウンセリングや治療活動を行っている。

日本でも、精神科医の林公一氏が開いている「Dr.林のこころと脳の相談室」(www.so-net.ne.jp/vivre/kokoro/index.html)には「パソコン/インターネット依存症」という一項目が用意されている。なりやすい人として、「孤独な傾向、退屈しやすい、内向的な性格」が上げられている。「うつ病、強迫神経症(強迫性障害)、精神分裂病などの人が、PCやインターネットに病的にのめりこむことは割とよくあります。ですから、こういう場合の現実の治療としては、元の病気を治療するということになります」という。ただ、「結局は自己コントロールの問題です」とも述べている。「パソコンやインターネットといったテクノロジーそのものの中に依存性があるわけではありません。依存しやすい性格や、自己コントロールの不十分さが大きな要因と言えるでしょう」(林氏)

「ヘロインゲーム」といった派手な呼ばれ方をして登場したとはいえ、オンラインゲーム中毒とは、結局は、新しいネット依存症の一形態と考えるのが正しいだろう。決して、特別なものではない。

とはいえ、自分がネット依存症にあるのではと心当たりのある人は、他の精神病を併発している可能性もあるので、一度専門医にかかってみた方がよいかもしれない。

林氏のページでは、ネット依存症についての16点満点のチェック式の簡単な自己診断も用意されている。ちなみに筆者の得点は4点。一番軽い「要注意レベル」。そりゃ、「自分がパソコン使っている時間の長さを、他人に知られないように気をつけたことがある」という項目をライターという仕事の性質上、チェックするはずはないので、低くて当然なのだが。

ところで、日本では病的な事件はまだ報告がない。『ファンタシースターオンライン』の複数のユーザーのページに、ネット依存症の記述はあるものの、ゲームによるネット依存症はまだ一般的ではないようだ。ある方の6月の『FFXI』のウェブ日記には、「ネット依存症になるにも、接続できませんからなりません。接続しても、たびたび突然サーバメンテナンスに入るので依存するほど遊べません」という内容が書かれていた。

新清士(しんきよし):初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション『侍』はこうして生み出された〜アクワイア制作2課の660日戦争』(新紀元社)が発売になりました。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

『FFXI』の問題点はなんですか?　『FF』というタイトルが悪かった。無印の面白そうなネットゲームの方がくいつきは良かったかもしれない。(滋賀県　PONTA)

華麗なるアドバンテージ XboxLiveで起死回生



「本領発揮するのはオンライン化してから」と主張してきたXbox。今度こそ今度こそ信じていいのか。

text by　新清士

技術的な優位性は明白 XboxLive

今年秋から開始される「XboxLive」は、技術という側面から見た際、SCEが提供している「プレイステーションBB（以下、PSBB）」よりも圧倒的に有利な点を持っている。

まず、Xboxにはハードディスクが内蔵され、イーサネットを初めから搭載しているために、すでにブロードバンドに接続している環境を持つユーザーは追加で何かを購入する必要はない。それに対して、PSBBを利用する場合、約2万円あまりの「PlayStation BB Unit」を追加で購入もしくは、レンタルする必要がある。しかも、一般の小売店ではなく、ユーザーが自分の利用しているインターネットサービスプロバイダー（ISP）から購入する形を取るのでわかりにくい。自分がサービスの受けられるユーザーかどうか、そしてどのような内容が提供されているのかを調べなければわからないのだ。また、すべてのISPに現状対応できているわけではない。

それに対して、Xboxは、マイクロソフト（MS）がサーバーの設置や管理、顧客管理、ユーザー認証、課金システムなどといったオンラインゲームに必要となるホスティング業務のすべてを引き受けており、既存のPCの上に蓄積されたノウハウで提供されるため、ほぼすべてのISPに対応した技術で展開することができる。ブロードバンドユーザーであれば、どのISPを使っていても遊ぶことができる。

Xbox事業本部オンラインサービス統括部統括部長の小出雅弘氏にその優位点と、サービスの内容についてお話を伺った。

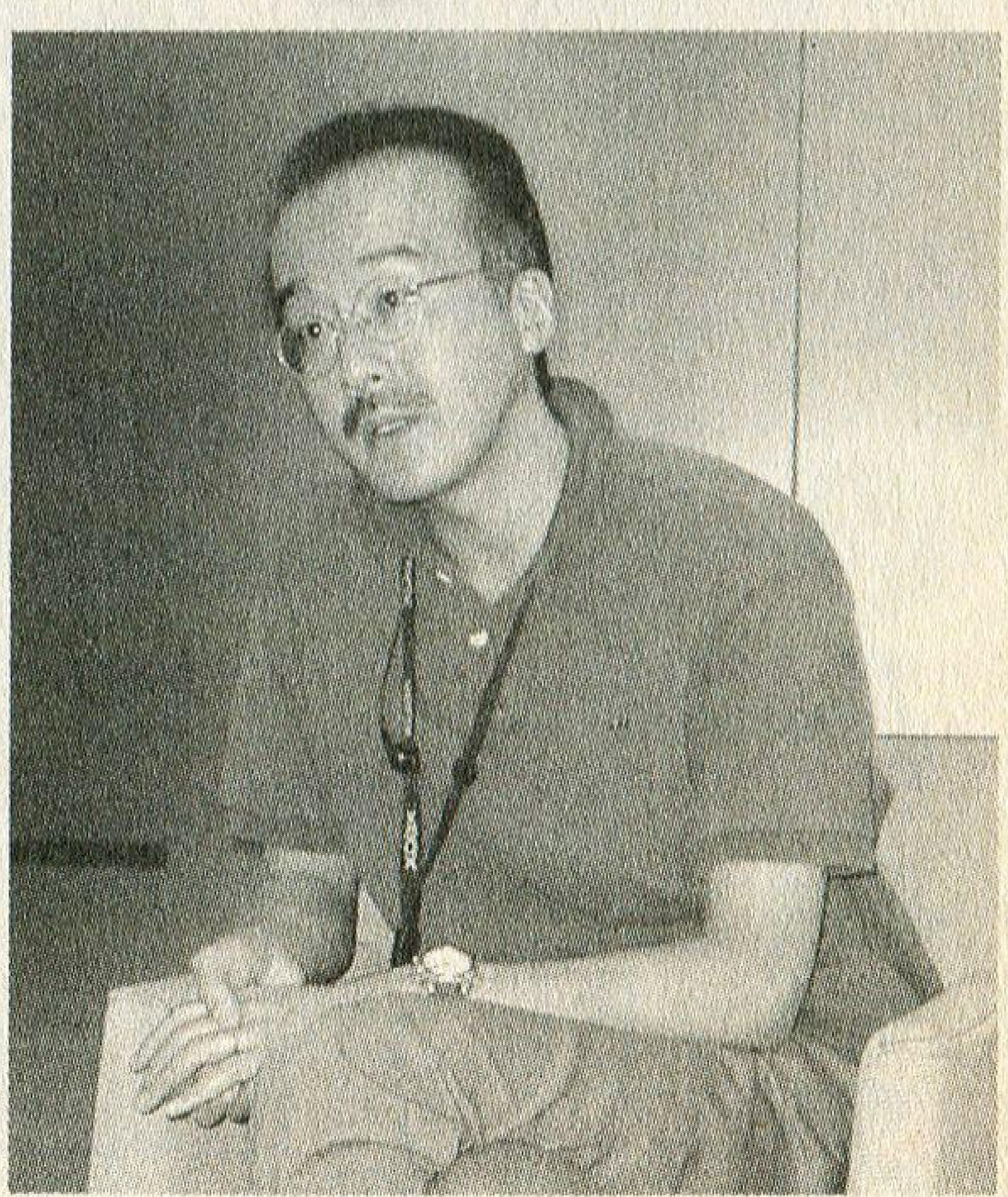
ISPを選ばない接続技術

――なぜ、「XboxLive」は、どのISPでも使うことができるのでしょうか。

小出（以下、小）：Xboxの場合、汎用のインターネットに対応し、NATを越えることができるように設計された独自のプロトコルを持たせてあります。そのため、どんなISPに接続されていて、また、ルータなどで家庭内LANをXboxとPCとで分配して使用したとしてもきちんと動くようになっているんです。

――目標としている人数が、ベータ版を全世界で10万人と、ずいぶん少ないように思うのですが。

小：MS全体としては、ワールドワイドで年末までに数万人で、2



マイクロソフトXbox事業部オンラインサービス統括部部長小出雅弘氏。XboxLiveに賭ける男。

『FFXI』の問題点はなんですか？
「格闘系以外」をネットにする理由がわからない。元来ゲームは1人でするもんちゃいますか？（一宮貫）

003年に数十万人という目標設定になっています。この数値は少ないようですが、少しずつ着実に、オンラインゲームの世界を広げていくための目標数値で適切であると思っています。ただ、これが10万人規模にまで広がっても充分に対応できる状態で開始します。

――ベータテストでどのようにサービスは変わるのでしょうか。

小：「XboxLive」の強みは、ベータテストの環境が、技術的には本番でまったく同じ状態として開始できるというところです。そのため、大きく変わることはありません。マイクロソフトはサーバ構築の独自技術を持っていますので、それを転用することでスムーズに運用することができます。

ユーザー、メーカーにシンプルな仕組みを

小：「XboxLive」は、Xboxの持つ性能の高さを知って頂くためには最適のものだと思っています。インターネットの普及率は日本で50%を超えています。とはいえ、PCでも、インターネットを設定する作業は決して初心者にもわかりやすいものとは言えません。多くの方が利用するためには、ユーザーの方にもメーカーの方にも、わかりやすくシンプルにする必要があるんです。

――メーカーにとってシンプルの利点はどういうものでしょうか。

小：北米でスポーツゲームでは圧倒的に強いEAがオンラインサービスに力を入れていますが、Xboxと同様に、PS2でもサービスを開始すると思います。ただ、実際に運用するとなると、MSの持っているビジネスモデルの方が圧倒的に有利です。PSBBの場合、オンライン環境を整備するために必要なサーバをメーカーが独自で設立、運営する必要がありますが、Xboxの場合は、サーバの管理までMSで行います。オンラインを行うために、サーバに多額の投資するといった無用な新規投資を行う必要がないんです。メーカーの開発時のリスクを少なくすることが可能になるのです。

――海外のソフトウェアの対応についてはどうでしょうか。

小：『Whacked!』『MechAssault』『Midnight Madness3』などのタイトルは、日本国内でもXboxLive対応が決定しています。また、USでは世界的に有名なFPS、『UnrealChampionship』といったタイトルが「XboxLive」対応になる予定です。

――支払い方法への対応はクレジットカードのみですか。

小：現時点ではそうですが、今後、他の課金方法についても検討していく予定です。

最初の登録がクレジットカードのみによっているのは、12ヶ月分の支払いが最初の商品として入っているため、主にコンテンツを利用する際にかかる課金を中心に使用されることになることが想定されるからです。

――『ファンタシースターオンライン』を付属ソフトにしようと決められた理由は何ですか。

小：オンラインゲームの世界で高い評価を得ているタイトルであるため、今の日本のユーザーにとって、オンラインゲームとして想像しやすいタイトルだからです。「ボイスチャット」といった機能で、ゲームが変わることを直感的に理解していただきやすいと思いました。また、セガというオンラインゲームの経験を蓄積しているメーカーさんと一緒に立ちあげをやらせていただくことで、私たちも多くのことを学べるという面もあります。その魅力は遊べばすぐに理解していただけると思いますよ。





「XboxLive」のスターターセットには『PSO』が同梱される。

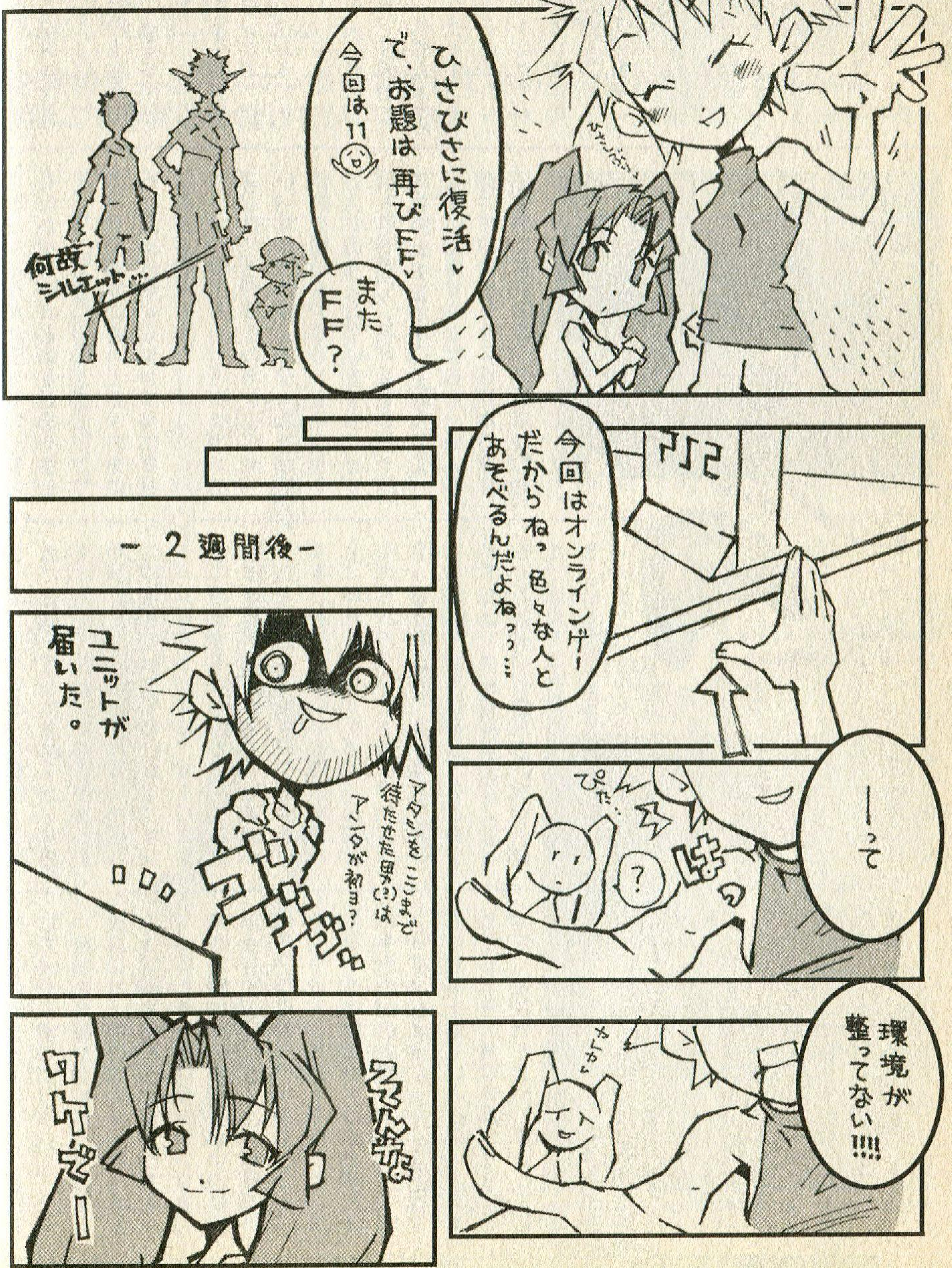
新清士（しんきよし）：初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション『「侍」はこうして生み出された～アクワイア制作2課の660日戦争』（新紀元社）が発売になりました。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

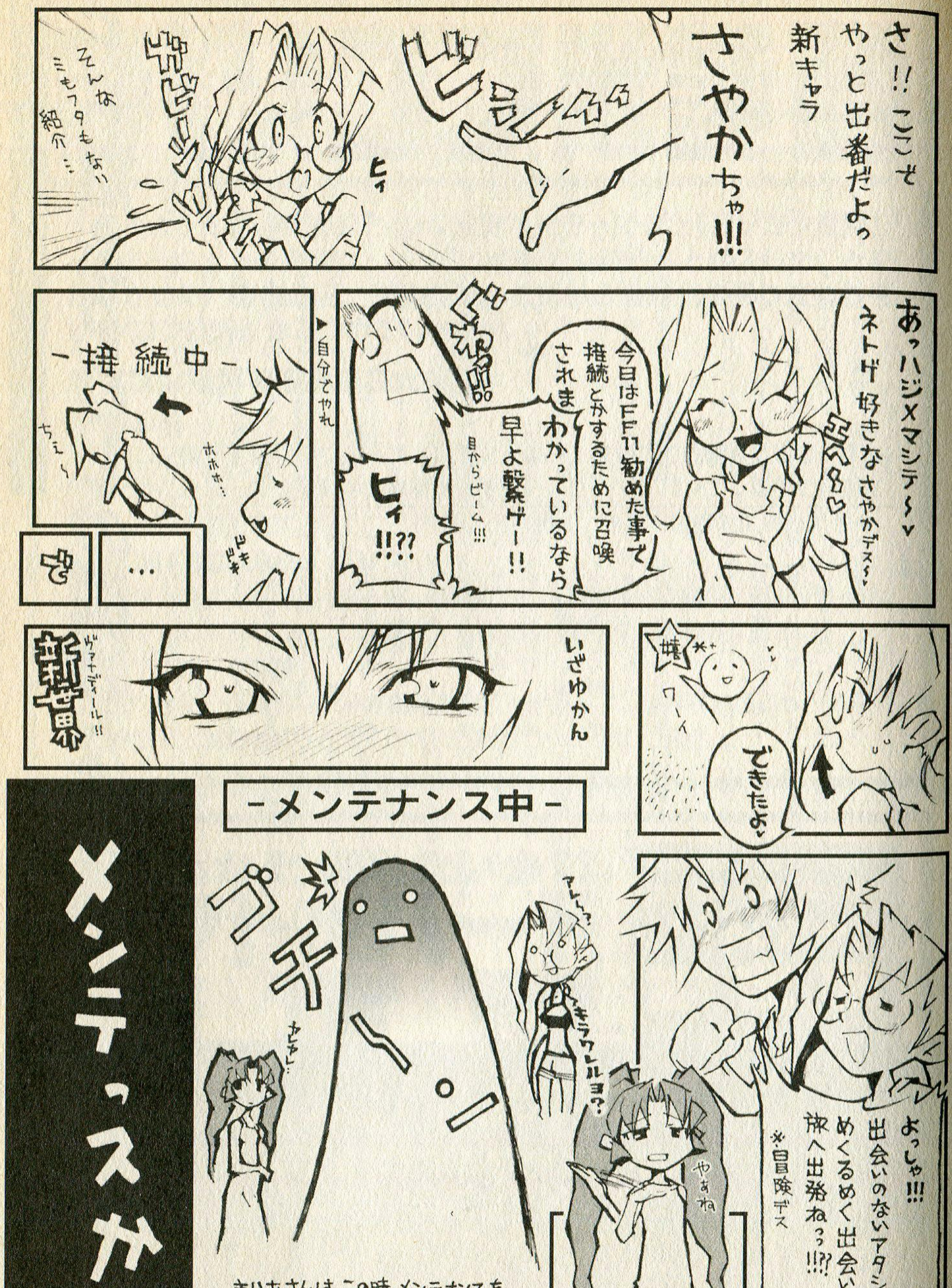
『FF XI』の問題点はなんですか？
月に1,300円～かかるって、4～6ヶ月でゲーム代じゃん。ぐるぐる温泉みならえ。（福井県　蒲田大介）

気がつけば3日ですよ!!

第3回 新世界に向けて暴走中!!

苦節半年……祝！ 再開!? 気がつけば新キャラもいます





作画/中村龍徳　原案/ゲーム批評編集部

残された可能性

FFXI&POLの微妙な関係

21世紀のゲーム産業は、かつてのような豊穣なフロンティアではない。ゲーム開発にかかるコストが高騰する一方でソフトの売上は伸び悩み、従来型のビジネスモデルが行き詰まりを見せつつある。〝大作主義〟の代名詞・スクウェアもこうした問題に直面し、強い危機感を抱いてきたメーカーだろう。同社は2000年1月にPlay Online（以下、POL）構想を発表し、新たなフロンティアをネットワークに求めた。POLの1コンテンツとして『ファイナルファンタジーXI』（以下、FFXI）が発表されたのもこの時だ。

POLはスクウェアにふたつの革新をもたらす。一つはサービス料金という、パッケージに変わる新たな収益源。場合にもよるが、少数のユーザーから継続的にフィーを得られるという点で、売ってオシマイのパッケージビジネスよりも安定した収益が見込める。

二つ目はユーザーの囲い込みだ。POLは一種のテーマパークである。ユーザーが『FFXI』などのアトラクションで遊ぶ際には、必ずPOLという入場門をくぐらねばならない。これによりスクウェアは個々のアトラクション＝ゲームを有機的に結びつけ、さらに全ユーザーを「POL ID」のもとに一元管理することができる。

これを効果的に使用しているのがフレンドリスト機能である。パソコンで言えばICQやMSNメッセンジャーにあたる、いわゆるメッセージングソフトだが、ゲームの枠を越えて使用できる点が秀逸だ。たとえば『FFXI』内から『テトラマスター（※）』内の友達にメッセージを送ることもできるし、新作が発売されても、今の友達を引き継いだままそちらに移行できる。

フレンドリストは一例にすぎない。今後アトラクションが充実するにつれ、こうした連携はより密になっていくだろう。たとえば『テトラマスター』を遊ぶと『FFXI』用のレアアイテムが手に入る、といった仕掛けも容易。これまでは一つのアトラクションで満足して帰ってしまったユーザーを、他のアトラクションへスムーズに誘導することができる。

右記はあくまで希望的観測だ。現状では主力コンテンツが『FFXI』しかなく、POLはあまり意味を成していない。むしろログインの手間が一回増えるぶん邪魔ですらある。しかし同社のチャレンジは、単にPS2でMMORPGを発売しただけではない。POLもまた『FFXI』と並行して語られるべき壮大なチャレンジなのだ。

池谷勇人：ライター。こういうお金がかかったチャレンジが大好きなヒト。もちろん「FF」シリーズはすべて肯定派。

※：POLに標準で搭載されているカードゲーム／月額100円

巻頭特集総論

よく知られているように、「FF」シリーズには、熱狂的なファンが多い。しかしこの『XI』を、「『FF』だから」と理由で購入したユーザーはごく少数なのではないだろうか。

むしろ、購入に踏み切った者も、結局は『XII』を待つことに決めた者も、「オンラインだから」という前提があったと考えられる。その結果、『XI』は多くのファンの取り込みに失敗してしまった。

また、PS2でのオンラインRPGというシステムは、その巨大さゆえ、ユーザーに不満を抱かせてしまう点が多くなる。

それでもなお、今回の『XI』が今後の『FF』とPS2の行き先を明るく照らす作品となり得るならば評価すべきであろう。

だが現状では、この作品が結果的にスクウェアの首をしめてしまうことに結びつかないかといった不安感だけしかない。

あの、ちょうど一年前の「話題にならないことで騒がれた」映画版『FF』の悪夢が頭をよぎるのだ……。

（編集部）

特別寄稿「ゲーム批評vol.45」にもの申す

「Xbox玉砕の理由」に拘泥するべからず!!

多方面で物議をかもした本誌2002年7月号の巻頭特集「Xbox玉砕の理由」。この特集内容に対し、本誌ライターの一人からも新たな声があがった——Xboxは国内で玉砕してもなお、圧倒的な存在なのだ——と。

黒船を受け入れない国ニッポン

本誌はXboxを「黒船」に例えていたが、これほど核心を突いた言葉もないように思う。黒船は、鯨を穫るだけのために、江戸幕府に港を使わせろ、開国をして貿易しろと迫る、アメリカのごう慢で身勝手な要求の表れだった。だが、当時の世界の流れに目をふさぎ、頑なに鎖国を守っていた日本にも、大いに問題があったはずだ。

ただ一方的にマイクロソフト(以下、MS)のふがいなさのせいにするには、国内でXboxは売れてなさすぎる。スタートを失敗したと騒がれたDCでさえ、発売から4ヶ月(’98/11〜’99/3末)で90万台を販売した。それと比べ、Xboxはほぼ同じ期間(2002/2〜6末)で、わずか23万台弱。これは最終的な累計になるが、〝あの〟3DOリアルでさえ72万台という説があるから、売れないレベルがずば抜けている。

つまり、日本のゲーム市場、それ自体が疾患を抱えているという「構造不況」も、疑ってかかるべきであろう。

この点で、とくに誠実な取り組みを見せていたのが、新清士氏による一連の記事だった。ただ、惜しむらくはMSが犯した失敗の分析を急ぐあまり、まるで2〜3年前の、日本のゲーム業界が幸せだった頃の昔話を聞くような気分になる。要はDCのときのセガや、N64の時の任天堂への批判を延長した先にある、ということだ。

これに対して、筆者は「Xbox＝MSは失敗していない」との立場をあえて採る。



Xboxを一刀両断し、多方面で議論を巻き起こした「ゲーム批評2002年7月号」。

終わったばかりのW杯に例えれば、「ゴールしても、なぜか点が入らない」という状況の最悪ぶりが先にあった。

そういう時は、気の毒だがイレブン個人のがんばりよりも、ルールなり実行委員会といった〝土俵〟をいじったほうが早い。ゲーム業界の文脈に言い換えると、「PS2の一人勝ち体制」とは「ゲーム市場の無気力さ」に直結していて、ソフト一本一本をどう売るか、という〝戦術〟ではどうしようもない。

『ねずみくす』や『格闘超人』といった華々しいカンチガイに目がくらみがちだが、〝玉砕〟の原因はもっと深いところにある。

「PS2一人勝ちの氷河期」への挑戦

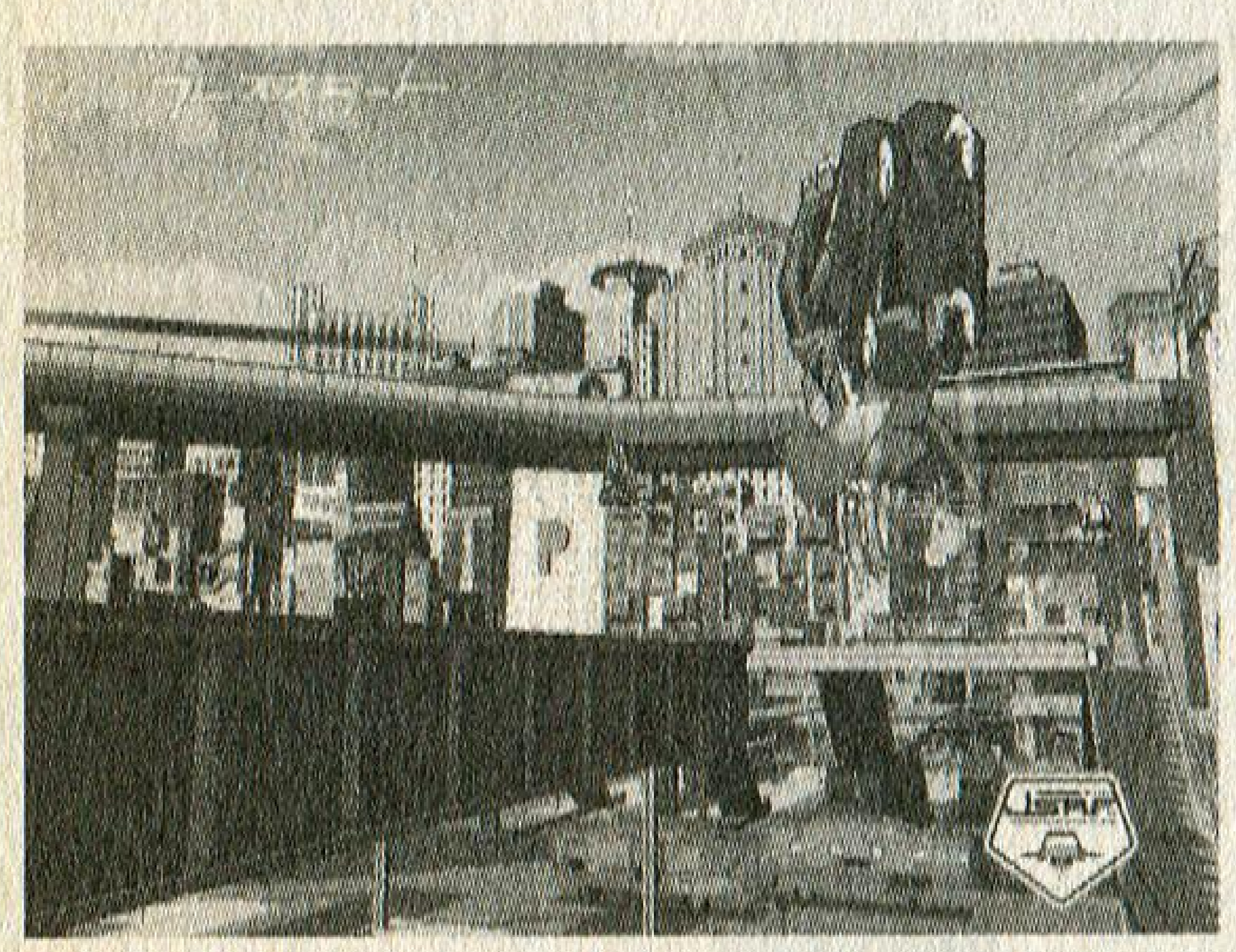
まず「あのとき〝セガ〟と〝スクウェア〟を買っておけば……」(前号P20)については、それは無理だった、と言うほかはない。「スクウェアは買収額を最初の交渉時の3000億円から、(筆者注：SCEとの買収交渉で)わずか149

億円へと引き下げたことを考えると、マイクロソフトは、交渉に失敗したと言わざるを得ないだろう」（同P23）とのことだが、約20倍もふっかけたのは、遠回しな「交渉の打ち切り」と見るのが自然だ。新氏も認める通り、それは無茶な金額で、とうてい誠意のこもった内容とは思えない。セガの場合は、より「No!」の表明はハッキリしている。

ソフトメーカーの買収には「開発会社を手に入れる」のと、「ゲームタイトルを手に入れる」という二つの面があり、たがいに切り離せる。ことスクウェアの〝引き抜きの前歴〟を振り返ると、そうした「『FF』開発チームをつまみ食いされる恐怖」が〝明日はわが身〟のリアリティを持ってもおかしくはない。MSがゲーム開発に熱心であればあるほど、だ。

セガについては、少なくとも大川功氏が生きている間は、実現の見込みはなかった。DCは彼の生き甲斐だったし、ライフワークに値段はつけられない。では現在はどうかといえば、MSにとってのメリットが半減している気がする。買収したとして、最大の市場となったPS2から撤退しろ、『バーチャ』シリーズをXbox向けに独占供給しろ、と命令できるのだろうか？

第二に、「日本ではわずか約3万本あまり」（P25）という結果に終わった『HALO』への厳しい評価は、それこそ新氏のいう〝どこにもいない〟潜在ユーザー〟に期待しすぎだ。欧米での100万本は、「アマゾン・ドット・コムでFPSの新作を見かけたら無意識にカートへ放り込む」ユーザー層のゲタをはいた数字で、アピールも「〜より面白い」と言えば済んでしまう。「酔いゲー」と認知されるはるか手前で止まっているところに、日本でのFPSの苦しさがある。『HALO』一本で解決できる悩みではない。



人気作の続編で内容的にも申し分のない国産作品であったにも関わらず、振るわなかったタイトルがあった。

むしろ深刻なのは、他のゲームたちの苦戦だろう。販売本数のトータルが約32万本中、『DOA3』が約11万本（6月末）を占め、残りの21万本はハードの台数を下回る。新ハードが発売されたときの「ご祝儀的な売れ方」さえ消えている。この中には、『JSRF』や『信長の野望　嵐世紀』など国産タイトルも多く含まれていて、PSやSSの立ち上げ時より充実しているのに、である。

Xboxの〝玉砕〟は、PS2の一人勝ち体制に、正面から挑みかかった結果だ。歴史的に見ると、ファミコン→SFC→PS……までは、盛り下がったゲームの消費マインドを、再び盛り上げて突破をはかった。ところがPS2は、DVD再生をサポートし、史上初めて「ゲームが売れなくても困らないゲーム機」として作られた。裏を返すと、ゲームから注目を薄れさせ、PS2以外の「ゲーム機」という概念をなくしてしまう戦略、とも読める。しかし圧倒的なシェアのせいで、大手のソフトメーカーが離れてどこかに行くのは難しい。

いわばPS2＝SCEは、ゲームの時代が過ぎ去り、次の時代が来るのを冬眠して待っている感がある。現実の氷河期も、恐竜とほ乳類が入れ替わるきっかけとなったが、最大の違いは、21世紀の恐竜＝MSは賢いし、不死身に近いしぶとさを持つことだ。何と言っても「MS-DOS」により、「パソコン」をゲーム機からビジネスマシンへと変えた企業である。筆者は〝玉砕〟を批判するより、〝玉砕〟が分かり切った現状を意に介さなかった大胆さこそ怖く、将来につながると思う。

多根清史
（たね・きよし）

『GTA3』に世界への目を開かれたフリーライター。日本ゲーム業界の「蓄積」が「足かせ」になる時代が来ているのでは？　とシックに憂える今日この頃。



大浦常務がXboxこの半年を総括。そして――

Xboxは決して撤退しない!!

「Xbox玉砕の理由」という挑戦的なタイトルの特集を組んだばかりの「ゲーム批評」。ここであえてマイクロソフト大浦常務に取材敢行!!

大浦博久氏。2000年4月より、Xbox事業部長。日本のマイクロソフト（以下、MS）が、それまで一緒にビジネスを展開していたアスキーから独立した'86年、2番目の社員となったと自認する。特に、大浦氏はMS製品を売りまくった。Windows95が登場してから、その実力は如何なく発揮される。ワープロソフト「Word」を表計算ソフト「Excel」などとセットで「マイクロソフトOffice」としてプリインストール販売を展開、日本国内で圧倒的なシェアを誇っていたワープロソフト「一太郎」に猛追し、'98年には追い越してしまった逸話は有名だ。'97年に常務取締役。今年、42歳であることを考えると、通常の日本企業では考えられない異例の速度での出世だ。成毛真前社長の退任の後、MS日本の社長の椅子が実質的に約束されていたが引き受けず現職に就任した。「まだ、やんちゃをしたいと思ったから」と語る。

大浦氏の大きく張りのある声は、聞く者を安心させ、親分肌を感じさせる。しかし、私はあえて意地悪な目線に立った。Xboxの日本での立ちあげの失敗は明白であり、少しでも弱みを見せればそこを攻めるつもりだった。本当にXboxは日本から撤退しないのか？　その本気度を測るつもりでこのインタビューに臨んだ。

大浦氏のゲーム観 コアゲーマーとは

――ゲームの面白さはどこにあると思われていますか。

大浦（以下、大）：結局、根本にあるものは人によって好き嫌いがあるので簡単には言えないとは思うのですが、時間そのものを忘れさせるような魅力を持ったものではないかと思います。たとえば、好きな人のことを忘れたり、気がつくと学校のある時間になっていたりといったような。ジャンルに関係なく、人を夢中にしてしまうようなものだと思います。

――ご自身のゲーム体験はどのようなものを持たれていますか。



「早期ご購入ありがとうキャンペーン」でも人気の『HALO』。対応ソフトの中でも認知度は抜群に高い。

大：大学を出たとき、スーパーファミコンで、『スーパーマリオ』を遊んでいましたね。友人たちが集まってきて、みんなでわいわいしながら攻略法を探したりといったことはやりました。今は娘と、親

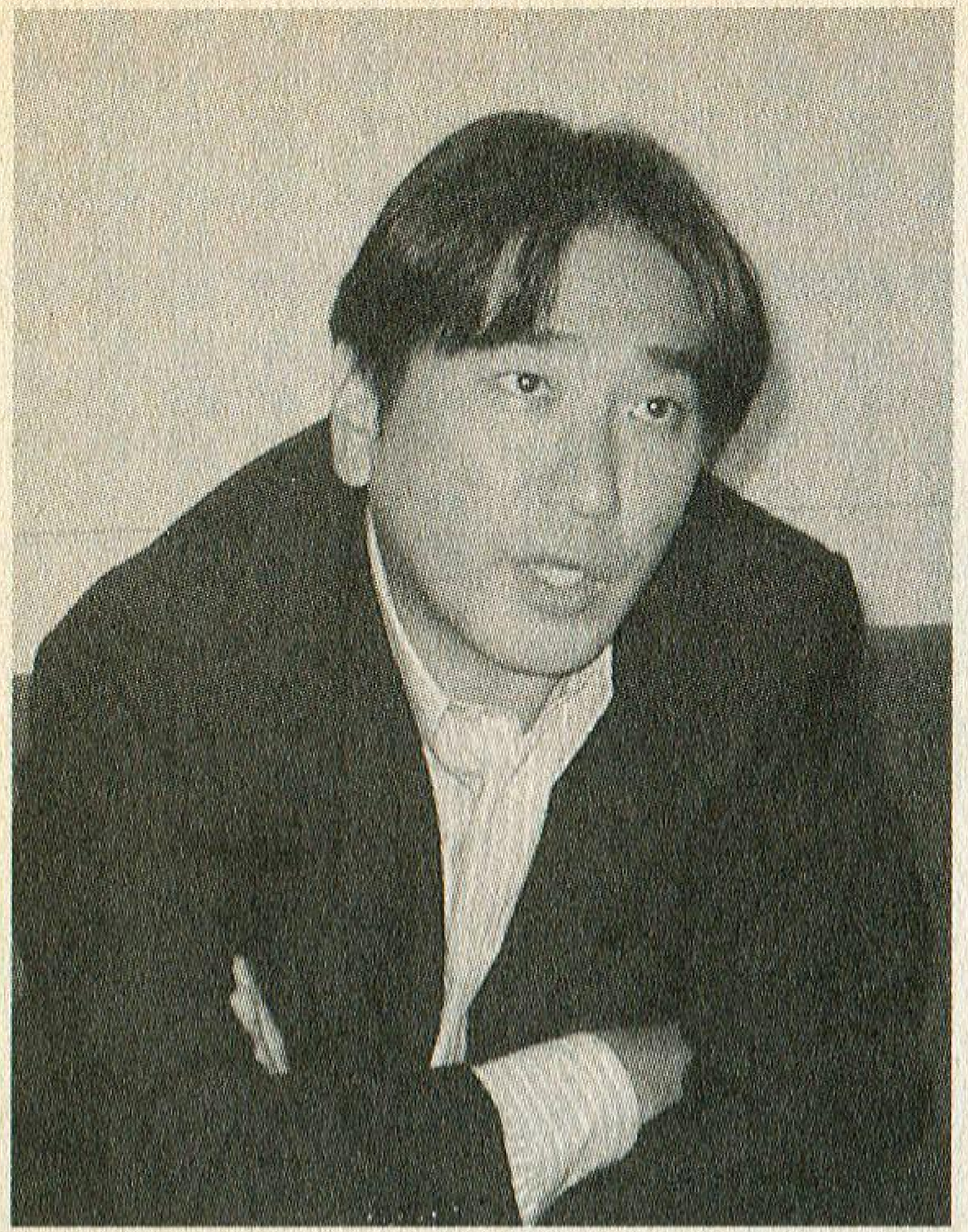
子でゲームを遊んでいますね。それから、新たに発売になる5.1chのヘッドホンがあるので、最近一番遊んでいるのは『HALO』かなとも思います。ただ、あまりうまくないです。そういう意味ではゲーム体験がそれほど豊富というわけではありません。ただ、だんだんわかってきて、ちょっと見て、このゲームが面白いかどうかといったことははっきりとつかめるようになってきています。

―大浦さんが相手にしている「ゲーマー」といわれる人たちはどういう人だと思いますか。

大：妥協しない想いをずっと持っている人たちだと思います。隣の人がなんと言おうとも、自分がいいと思ったものはいいと思うといったような。また、ゲーマーの中でも、洋ゲーファンと、RPGファンでは好みが違うように、期待するものが人によって違っていて、それぞれのゲーマーのコミュニティがしっかりしていると思います。

―そのゲーマー、コアユーザーに受け入れられていない日本の現状があると思うのですが、どうするべきだと考えられていますか。

大：PCの世界はアメリカ主導ですよね。PCのマーケティング手法では、アメリカでうまくいったことは日本でもうまくいくというのが一般的な考え方です。実際に過去MSの展開してきた方法もそうです。ただ、ゲームについてはそうではない。日本がトレンドを作っている部分があるから、まったく違ったアプローチが必要ですよね。まずコアユーザーの持つ独特の「作法」が重要で、それを守っていかなければうまく受け入れられない。その辺がわかるのに時間がかかったとは思います。始めて2年ちょっとですが、20年ぐらいやっているような気がします。今はそれが見えてきているので、一方にはPC的なマーケティング手法でライトユーザーにもメッセージを伝えながら、今後登場するタイトルや、「XboxLive」で遊んでもらおうと思っていることをきちんとコアユーザーの作法で伝えていかなければならないと思っています。



マイクロソフト常務取締役大浦博久氏。全身で質問に答えるという感じで、一つ一つの動作が大きかった。

『ねずみくす』は失敗ではない

―優れたゲームを作るための条件を挙げるとしたらどういうものがありますか。

大：最強の人材と、それを活かせる最強のクリエイティブな開発環境と、資金力が必要です。ゲームはバクチの業界です。ラスベガスのカジノのようなもので、ただ掛け金がどんどん上昇している。N64の時には25ドルだったのが、PS2になって200ドルになった。そうすると、上位の数社以外は、それなりの絵も出せなくなってしまって、変わったこともできなくなってしまう。それをXboxやGCが出て、元には戻せないかもしれないけど、下げることで、違ったものが生まれる余地ができる。「XboxLive」もインフラのソフトウェア部分はもうMSに全部あるんです。また、ハードディスクがあるので、『HALO』のような巨大な空間でもロード時間が短くて遊べるんです。

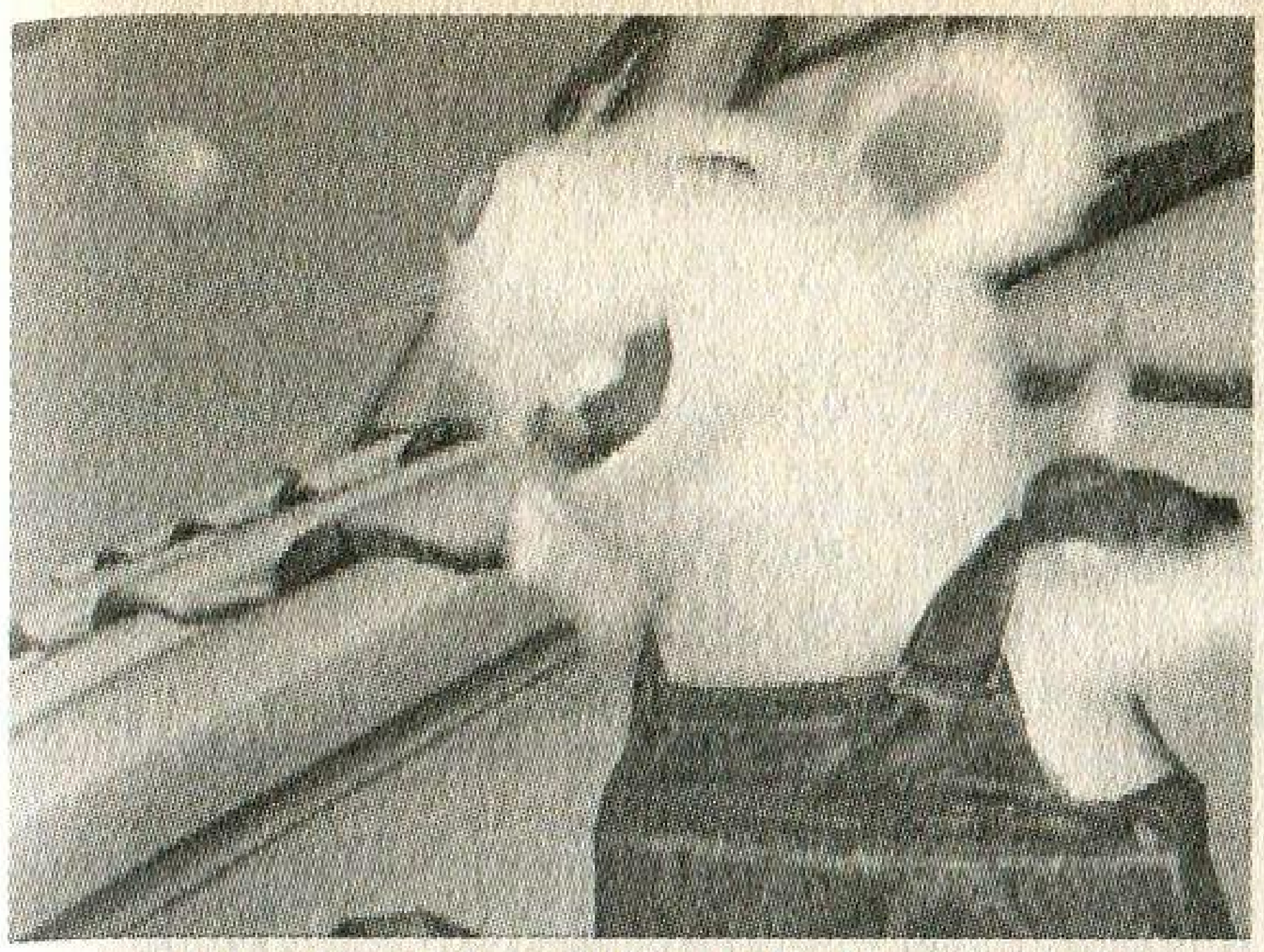
―『ねずみくす』は明白な失敗だったと思うのですが、どのように考えられていますか。

大：『ねずみくす』は本数ベースで見ると、確かに売れてません。ただ、それを成功か失敗かというと簡単には判断できるとは思いません。2月22日の発売日に、とにかくMS日本製のタイトルを一本でも出せたという意味では、成功したのではと思います。ファーシェ

ーディングで、Ｘboxだから出せる毛の魅力を伝えて、サードパーティとジャンルの違うもので、ちょっとシリアスと違うものという意味ではよかったと。

――開発期間の短さが軽いものになった理由なのでしょうか。

大：Ｘboxの始まったタイミングで、アメリカ本社はＰＣゲームの部隊をすでに抱えていて、そのままの技術で移行できました。しかし、日本ではチームを編成するところから始めなければなりませんでした。しかも、ハードの技術を把握しつつ短期間でタイトルを作らなければいけない。そう思うと、あれはＸboxのひとつの可能性を提示したという部分で意味があったと思うんです。今年のクリスマスには、ＭＳ日本のタイトルとして力を入れた『ブリンクス』が出てきます。本当の実力を見てもらうのは、まだまだこれからだと思っています。



Xbox本体の持つ技術力を提示した『ねずみくす』。しかし、ゲーム性がユーザーには受けなかった。

XboxはMSの今後の戦略にとって重要

――シアトルのＭＳ本社は日本のことをどのように見ているんでしょうか。

大：僕が日本法人の2番目の社員であることを彼らは意識してくれています。ローンチの失敗がどうこうとはまったく思ってないですよ。ＭＳはＸboxを、ＭＳ全体の戦略に位置づけてワールドワイドで見ています。日本のシェアだけを見ていたら、新しいソフトなんて出てきませんよ。「Ｘbox Live」を取ってみても、全世界で共通するネットワークプロトコルをすでにある技術として出せるところが重要なんです。そのためには日本もワールドワイドの意識を持っていないと成り立たないですよ。アメリカでは何を考えていて、それを日本に合うように微調整するといったように。その反対も同じで、みんなでプラスの方向にしていくのがＭＳです。

――日本から撤退するつもりはないという理解でいいのでしょうか。

大：その通りです。撤退は絶対にありません。ビル・ゲイツは、世界で一番の負けず嫌いだと思います。へこんでいる市場なのなら、どうやってでも勝ちたいと思うんです。ビル自身が日本好きであることもよく知られている通りです。日本で売れないのならどうするべきかというブレインストーミングミーティングにも彼自身が望んで参加してきます。3日前ぐらいにも、彼からこういうアイデアはどうかって、メールが来てました。彼は日本の動向に強い関心を持っています。

――なぜ、撤退はないと言い切れるのですか。

大：ＭＳのビジネスにとって、コンシューマというものの将来を考えたときに、Ｘboxを日本からパッと引いたとすると、それによって生み出されるマイナスの方がはるかに大きいんです。ＭＳの製品が、現在最も入っていきたい場所がリビングルームなのですから。Ｘboxは、その氷に穴を開けるためのアイスピックなのであって、どれだけハードルが高くとも、何度でも打つことをやめないでしょ



「ビル・ゲイツは世界一の負けず嫌いです。そして私も大の負けず嫌いなんです」と話す大浦氏。

う。MSが日本でビジネスを始めて20年になります。その間に多くの企業と関係を持ってきました。Xboxが日本を撤退すると、Xboxに関係する企業以外の方にも迷惑をかけてしまうことになります。

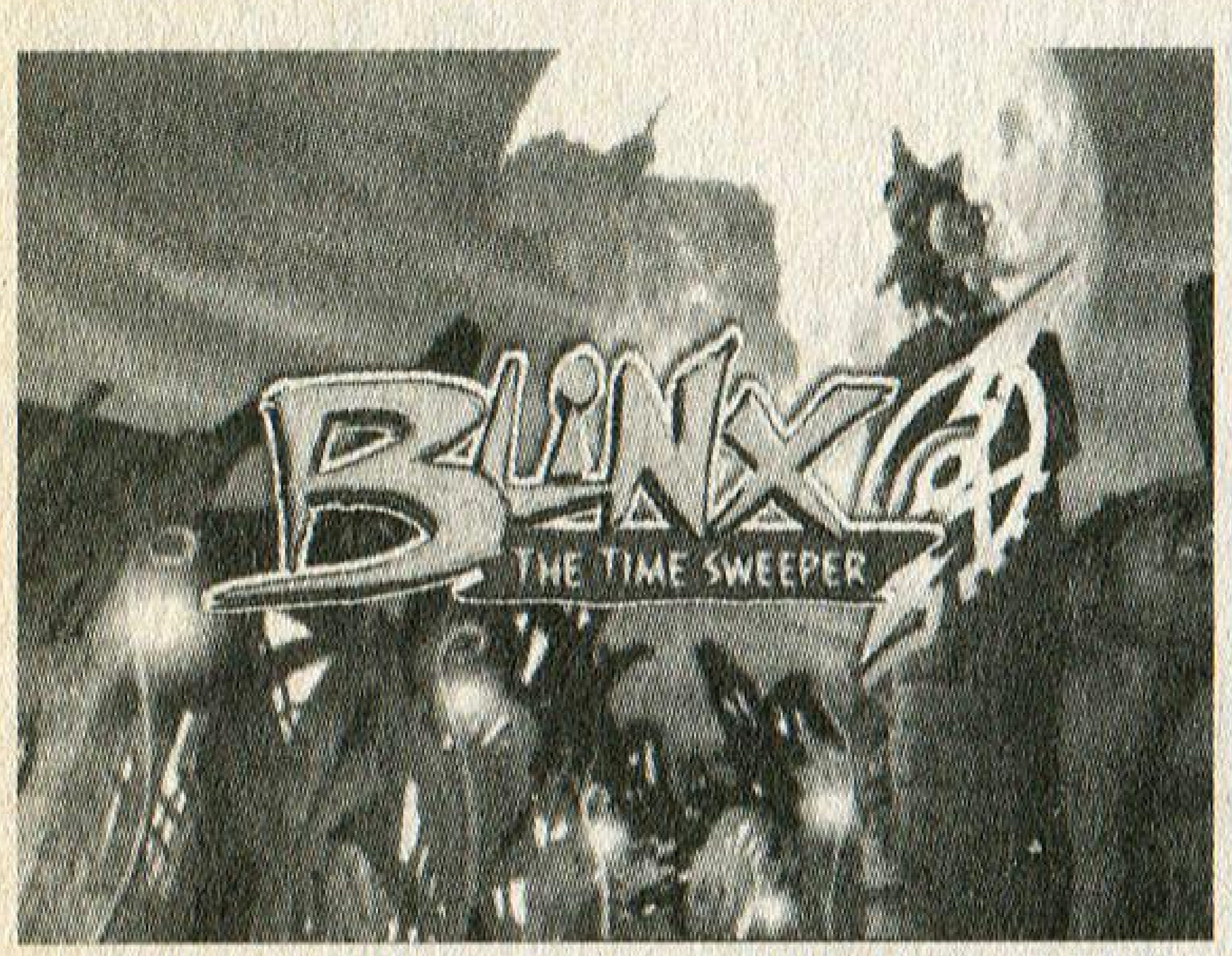
―Xboxは MS日本そのもののビジネスの今後に影響を与えると。

大：Xboxは「リビングルームへのトロイの木馬」といわれますが、一度リビングに定着すれば、すでにMSが持っているさまざまな利便性のあるサービスを簡単に提供することができます。ただ、Xboxがその中でどうなるかを話すには早すぎます。今はまず「ゲーム機」として、ユーザーの方に買ってもらう必要性をしっかりと伝えることが重要です。

2ちゃんねらーは日本初の強い消費者

―「傷」問題についてはどのように考えられていますか。

大：本当に悩みました。どこまで調べても原因を特定できないという問題に直面したのは初めてです。アメリカでも同じものを販売しているのに、問題は出てきませんでした。100台テストして、その中の何台かで必ず出る問題ならわかるんですが、どうしても症状が出ない。顕微鏡単位での傷しかついていない。そのために、アメリカでの状況も調べた結果として、傷は自然の現象という最初の発表になりました。ただ、一部にはそうとも言えないDVDを送ってくださる方もいて、再度検討した結果、すべてのお客様に満足いただけるよう、すべてのお問い合わせに対応することを決めました。販売店様にも、安心して商品を販売いただくため、店頭在庫をチェックし、チェック済みの製品を置いていただくことにしました。ただ、ユーザーの方の反応からさまざまなことを学ばせていただきました。



『ねずみくす』以来のマイクロソフト日本の成長振りを知る判断材料となるであろう『ブリンクス』。

―「傷」問題が一般に広がるきっかけになった、「2ちゃんねる」は見られていますか？

大：見てます（笑）。見てないメーカーの方はいないですよね。

―それはそうですね。

大：日本の消費者は世界で一番弱い人たちだと言われてきました。アメリカの場合だと、コンシューマレポートというものがあって、メーカーが相当厳しい水準の検査をした後でも、リコールをかける強力な第三者機関があります。それに近いと言わないまでも、個人個人の意見が出て、いいところもあるし、もちろん怖さもある。ただ、僕たちにとってもいい参考材料ではないかと思っています。

―アウェーで販売するハンデが出たと思っているのですが。

大：僕たちはアウェーで販売しているという感覚はないんです。MSとして、20年も活動してきましたから、ホームで売っているという意識です。ところがゲーム業界としては、特に小売店の方には、アウェーにMSが売りに来るんだと感じられていました。あまりにも過去のアメリカ製ハードの悪いイメージが残っていたんです。僕たちに対して本気でやる気があるのかと、非常に慎重だった。アジアマーケットで売るためのパイロットテストではないのかとか、いろいろ誤解を受けていました。ただ、時間が経ってきて、本気であることはやっとわかっていただけるようになってきたと思っています。Xboxについての理解が進んできている今、僕たちがやめる理由はどこにもありませんよ。「Xbox Live」といったXboxだからできるサービスの優位性を知ってもらえば、もっと多くのユーザーの方に賛同してもらえると確信しています。

新清士
（しんきよし）

初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション『侍』はこうして生み出された～アクワイア制作2課の660日戦争』(新紀元社)が発売になりました。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

E.C.M Vol.7 Electronic. Composed. Music.

GMトピックス

▼古いモノだけじゃなくて

『風のクロノア２』『ＧＣ版ＰＳＯ』など、お馴染みサイトロン社の今後のリリースも活発だ。

谷啓やワハハ本舗のポカスカジャン参加による『スイッチ』のアルバムは個人的に期待の１枚。

▼スィープ社コミケ参加

細江慎治氏率いるスーパースィープ社がこの夏のコミケに企業出展する。元ズンタタの中山雷電氏によるアルバム『どきどきアイドル・スターシーカーremix』などが発売予定とのこと。

▼好イベント「さんがっき」

去る６月に行われた「さんがっき」（※２）。ファン主催の音ゲー大会だが、コナミの協力による新曲披露や生演奏など、作曲者とファンの交流として貴重な機会であり、非常に楽しいイベントだった。これを機に『キーボードマニア』の続編制作を熱望する！

▼ファンの声は届くか？

並木学氏の新作『怒首領蜂大往生』のサントラは家庭用スコアトライアルの景品として提供される模様。これに対し「たのみこむ」（※３）にＣＤ発売を求める声が集まっている。要望は叶うのか？

ピクミンワールド　オリジナルサウンドトラック（東芝EMI）

オリジナルのＣＭソングが大ヒットを記録した事も記憶に新しい『ピクミン』。本作には「愛のうた」の30秒版や、仏語版も収録されているが、決してそれだけに頼った構成にはなっていない。

非常にユーモアな音の組み合わせには、たくさんの心優さと、ほんの少しの憎らしさが同居し、恐らくは狙ってＳＦＣ的な音を出していると思われる箇所もあり「さすが任天堂」と言える軽やかな１枚に仕上がっている。

家族揃ってゆっくりと聴くことが可能な珍しいタイプのＧＭであり、プレゼント用などにも薦められる「優しい1枚」だ。

電脳戦機バーチャロンフォース　オフィシャルサウンドデータ -Marsinal（マージナル）（ヒットメーカー）

昨年発売された「ｖｅｒ 7.5サントラ」の未収録楽曲や、後に発表された『7.7』までの追加新曲を含む2枚組の豪華完全版が発売された。通販専用商品だが今回は期間限定などはなく、「ＨＩＰＳ（※1）」で現在購入可能だ。

再録曲が多いのだが、全曲の音質を向上させた再収録が行われており、キレのある爽快感が一層引き出された印象だ。

レーベル面などを赤で統一した総合デザインは「アイテムとして」の存在感も高めている。実物を手に取って見ることができない通販だからこそ、もっと購入ページには多くの情報を求む！

悪魔城ドラキュラ Circle of the Moon & Castlevania 白夜の協奏曲 オリジナルサウンドトラック（コナミミュージックエンタテインメント）

ＧＢＡ音源の持つ可能性を聴くことができる意欲作。

前半はサンプリング音を中心としており、後期ネオジオや海外ＰＣのＧＭなどで出会った表現に近い音を使いながら、過去の『ドラキュラ』の音歴史を振り返るという良くまとまった構成だ。

それに対し後半は、「'80年代のＧＭ風」とも表現できる、どこか懐かしさを覚える音色には強烈なインパクトを受けた。

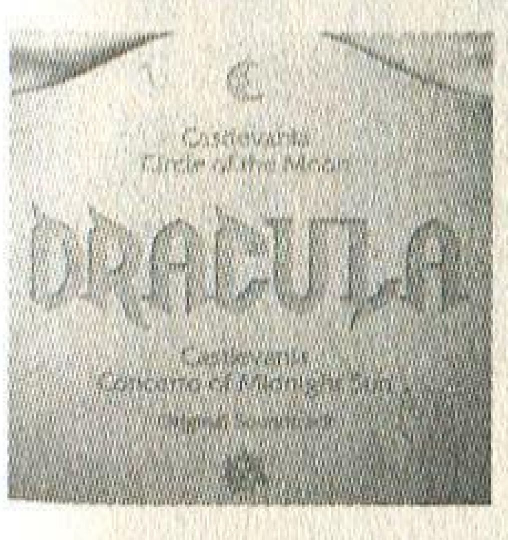
音源チップを極限まで使いこなそうとする技術力の追求が感じられる内容で、その音は昔からのコナミファンを裏切らない。

G-trance（ジー・トランス／罰帝）：『テクニクビート』やってますかー？　ていうか、難しくて『モトス』のリミックス曲が聴きたいんですけど出せません。家庭用移植もサントラ発売も待ってますよ！　なんとかして下さいねアリカ様。



ピクミンワールド　オリジナルサウンドトラック
TOCT-24808　¥2,500

電脳戦機バーチャロンフォース　オフィシャルサウンドデータ -Marsinal(マージナル)-
HR-04　¥3,500（税・送料別）



悪魔城ドラキュラ
Circle of the Moon
& Castlevania
白夜の協奏曲 オリジナルサウンドトラック
KMCA-162　¥2,548

名作GMレビュー

カプコンゲームミュージック（サイトロン）

カプコン初期のゲームは、物語性の強い内容に沿った音表現が、同時期の他社の音に似ることなく特異な魅力を放っていた。

当時の音源を収録した3枚の復刻決定の発表は突然訪れた。先日行われたＧＭイベント「ＬＥＧＥＮＤ」の会場にて、「復刻の許可を出す気はない」とまで発言していたセルピューータと、復刻を計画したサイトロンが並び、集まったＧＭファンに朗報を提供した。

復刻の1枚目である本作は、カプコン黎明期の多くのタイトルを収録したもので、その音に貢献した森氏と河本氏の魅力を存分に伝えてくれる。迫力ある音源の使われ方をぜひ聴いてみて欲しい。

また、国本佳宏氏のアレンジもイメージの増幅が見事だ。

現「ズンタタ」の河本氏インタビューも興味深い内容で、残り2枚の発売が待ち遠しい！



サイトロン／
SCDC-00193　2,310円

（※１）「HIPS」www.d-direct.ne.jp/shop/pc/hips/home.asp
（※２）「さんがっき」http://wsn.31rsm.ne.jp/~emaema/festa/festa4/
（※３）「たのみこむ」（該当のページ）http://http://www.tanomi.com/metoo/naiyou.html?kid=23940

自費滞在記!!

世界のゲーム開発者にE3で「ゲーム批評」ライターが出会った



「ゲーム批評」ライターが選ぶ期待の新作について、開発者担当者に猛撃取材。世界市場に受け入れらそうな豪快なゲームはありますか。

E3隠れた逸品ファイルNo.1『PROJECT EGO』

メーカー：MS／機種：Xbox／米国発売：今秋予定／国内発売：未定

『PROJECT EGO』は、『ポピュラス』、『ブラック&ホワイト（以下、B&W）』などのGODシムというジャンルを確立したピーター・モレニュー氏が打ち出す、野心的な大型RPGだ。

—RPGを作ることになったいきさつを教えてください。

ピーター氏（以下、P）：あれは、仲間たちと『B&W』の打ち上げでいきつけのパブに行ったときの話さ。気心の知れたあいつらと、いつものようにゲームの話で花を咲かせているときに、RPGの話になったんだ。なんで最近のRPGはボタンを押すだけなのかとか、なんで凶悪なモンスターを倒して英雄になっても街の人たちは、ぐるぐる走り回っているだけだとかね。あまりにも面白かったから、酔った勢いでRPG嫌悪リストを作ったのさ。次の日改めて見たら、これって、案外いけるじゃんっていうことになって……。



ピーター・モレニュー氏が熱い思いを語る。

『GETAWAY』の欧米発売にPS2ゲーマは？

—そのリストにないものを作るってことですか？

P：そうさ。

—『PROJECT EGO』と他のRPGとの違いは？

P：EGOはまさにエゴ、自我という意味なんだ。つまりプレイヤーの自我によってゲームがどのようにも変わるってことさ。そして、自分の行いに対して、外見も変わっていく。唯一自分で決定できないのは、クラス設定さ。

—えっ、どういうことですか？

P：勇者になるのか、魔術師になるのか、バーバリアンになるのかはプレイヤーのゲーム内での行動に依存してるんだ。ほら。（コントローラーをぐりぐり回す）巨大な斧や剣を持たせ、使い続けることで筋肉がついてくる。逆に魔法ばかり使っていれば、ほらっ！（画面上のキャラクターがに痩せ細り、頭が禿げていく）それがすぐに体格に反映されるというわけさ。モーフィングっていう技術を使ってるんだ。頭のよさが禿げ具合で分かるって言うシステムは個人的に凄く気に入っているんだ！

—本作を作る上で、影響を受けた日本のゲームは？

P：『デビル メイ クライ』や『メタルギアソリッド2』は大好きさ。でもこのゲームはそれらのゲームとまったく反対の方向性にいっているのさ。このゲームでは自分は自分のままでも居られるし、悪役になることもできる。そしてその行動がAIで自律的に行動している他のキャラクターの反応も顕著に変わってくるのさ。

日本型RPGの対曲線を狙いつつ壮大なスケールと資金が投入されて作られる『PROJECT EGO』。奇才ピーター・モリニューが総陣を仕切っているだけに見逃せない。

E3隠れた逸品ファイルNo.2『GETAWAY』（PS2）

メーカー：SCEE／機種：PS2／欧米発売：今秋予定／国内発売：未定

一見オンラインゲームだけしか展示されていなかったように思え

たソニーセクション。中心の巨大モニターにギャング映画の予告編が流されているなと思い見ていると、ゲームだった。それが、『GETAWAY』から受けた第一印象である。『MAX　PAYNE』と『GTA3』の影響を受けながらもスケールでは明らかに両者の上をいっているような本作品のアシスタント・プロデューサーでシナリオコンサルタントも務めるキャティー・ウッドさんを直撃インタビューした。

――キャティーさんの本作品での役割を教えて下さい。

キャティー（以下、C）：私は主にシナリオを担当しているわ。私は元々TVや劇などの脚本を書いていた人間なの。このプロジェクトに入ったのは1年半前からね。

――元々脚本家ということですが、キャティーさんが参加されてからどのような変更が加えられましたか？

C：私が入る前は本作はミッションベースのゲームだったのよ。このミッションを果たしてから、カットシーンを挟んで次に行くという感じの。でもこれでは単純すぎて臨場感がなくなってしまう。だから、物語全体を再構成していったわ。人間関係とかもね。各々のキャラクターに深みやクセを与えることで、より人間らしいドラマを紡ぎだそうと思ったの。これがきっかけで、人物の動きには全部モーション・キャプチャーが採用されることになったわ。

――ではキャティー自体が影響を受けたゲームとかありますか？

C：私自身はあまりゲームをやらないの。小さいときにコモドーラのゲーム機で遊んだくらいだわ。

――（コモドーラって、いつの時代の話してんだよっ！）……なるほど。では、このゲームのポイントを教えて下さい。

C：一番話題になっているのは、ゲームの中にロンドンがすべてマッピングされていることね。また、ロンドンを闊歩することも車の運転もできる。自由度が高いのよ。あとはドラマチックな人間関係とノンストップでハラハラする展開かしら。私もちょい役で出演しているので、見つけてみてね。



『PROJECT EGO』で君がイメージするキャラは？



キャティー・ウッドさん。けっこうキュート。



オグルをざくざく倒しまくる快感はいつ味わえるのだろう。



『GetaWay』をプレイ中。

E3隠れた逸品ファイルNo.3

『クルセイダー（キングダムアンダーファイアー2）』

▼▼▼ メーカー：ファンタグラム／機種：Xbox／国内発売：2003年春

『三国無双』シリーズをプレイした人の中で、「こんな風に伝統的なRPG世界の怪物たちをぶちのめすことができればな」と思った人もいるのではないだろうか？『クルセイダー』のゲーム画面を見る限りそれがまさに現実になったという感じなのだ。

今回は、米国広報担当のバルガス・マルコス氏に話を聞いた。

――このゲームがインスパイアを得たものはなんですか？

マルコス（以下、M）：やはり、オープニングシーンでの映画「グラディエータ」でしょう。また、「ロード・オブ・ザ・リング」のシーンからも影響を受けているようです。

――『三国無双』からの影響は？

M：どちらかと言えばこのゲームはバトル・シミュレーターと言った方が適当だと思います。戦いも一人ではなく、集団同士で戦います。プレイヤーがこれら、集団に対し戦略的にコマンドを与えることで集団戦闘を楽しめるのです。

――RPG的要素はありますか。

M：『クルセイダー』では、通常のRPGのように英雄は存在しますが、プレイヤーが英雄を操るというわけではありません。どちらかと言えば、プレイヤーがコマンドしている戦隊をアシストしてくれるという感じです。魔法のエフェ

ゲーム批評にひとこと　にっちだと言う割には、けっこう多くの書店で見かけます。増ページ希望。（長野県　怪光線）

クトも派手に入っています。

――本作の核となる部分は？

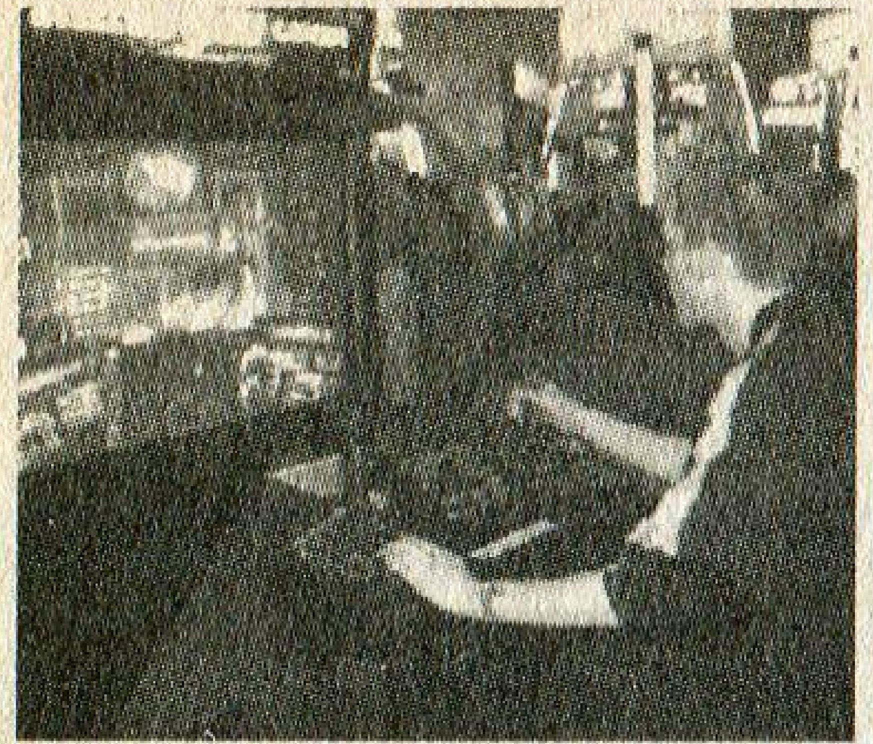
M：このゲームではヒューマン、エルフ、オグレ三国が三つ巴の戦いを繰り広げます。武器とコンバットのヒューマン、力のオグレ、魔法のエルフとそれぞれの能力が発揮されたど派手なアクションを楽しんでいただけると思います。

ＸｂｏｘＬｉｖｅって何ですか？

マイクロ・ソフト　Ｘｂｏｘプラットフォーム担当ゼネラルマネージャ　Ｊ・アラード氏

6月11日の発表以来脚光を浴びているＸｂｏｘのオンラインゲーム構想。筆者はＥ３の際その総括をしているＪアラード氏に対し直撃インタビュー行っていた。

今回は、ＸｂｏｘＬｉｖｅ独自の構想を中心にＭＳ社の意図するオンラインゲームの概念を探ってみた。



『鉄騎』には常に人だかりが。

――ＸｂｏｘＬｉｖｅの特徴としてボイスコミュニケーション挙げられますが。

Ｊ・アラード氏（以下、Ｊ）：我々がゲーマーにオンラインゲームについてのヒアリングを行ったとき、ほとんどのゲーマーが友達同士で遊んでいるって言うんだ。それに、普通のスポーツゲームとかをコンシューマ機で遊んでいるときはどうだと思う？　友達を家に呼んで、ワイワイやっていることが圧倒的に多いんだ。やっぱり、コミュニケーションで基本的なのは言葉で話すことでしょう。だから、ボイスコミュニケーションがＸｂｏｘＬＩＶＥの構想を練っていく上で非常に重要なものになったんだ。

――でも、なかにはネットの匿名性が好きな人もいますが。

Ｊ：うん。その辺はボイスマスキング機能でカバーできると思う。この機能によって、自分の声を色々なタイプに変化できるんだ。

――ＸｂｏｘＬＩＶＥでは、サーバー運営はすべてマイクロソフトで行われるとのことですが。

Ｊ：これは、確かに高品質を維持するということもあるけど、お客様のことを考えてのことなんだ。もし自分が客の立場として、それぞれのゲームでいろいろな方法を使わなければオンラインゲームが楽しめないということだったら、どう思う？　だから、我々はどんなゲームでもシンプルに簡単にセットアップできることを前提に考えているんだ。

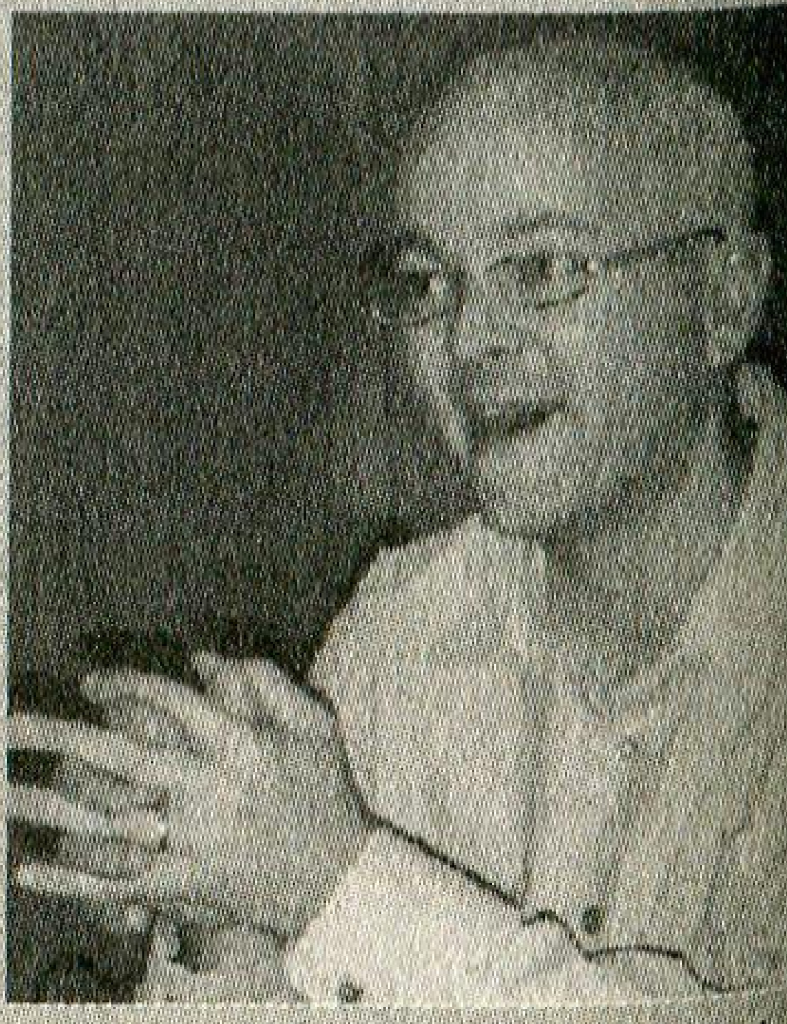
――この構想はディベロッパーに対してメリットはあるんですか？

Ｊ：もちろんさ。これで彼らが多大な人件費を投入しサーバー管理をする必要がなくなる。彼らはクリエイターなんだ。それが彼らが一番したいことだし、最も得意なことなんだ。サーバー管理なんていうサービス業は我々に任せてくれたらいい。そのために10年間も多くの失敗を繰り返し、恥ずかしい思いをしてきたわけなんだから。



ファンタグラムのマルコス氏。

インタビュー中に強く感じたのはＪ・アラード氏の見せるクリエイターに対する強いリスペクトだ。これを見る限りＸｂｏｘの日本市場における苦境はソニーがコロンビアを買収し、ハリウッドに進出したときの苦闘と比較できるように思う。ソニーは、進出当時に受けたハリウッドからの強い抵抗も、世界中の映像クリエイターを積極的にサポートし、味方につけていくところから活路を見出してきた。マイクロソフトもサーバー管理を一括することも含め、積極的に新鋭クリエイター達をサポートしていくことで日本市場での今後の進退に活路を見出していくことであろう。



Ｊアラード氏が熱く語りまくる！

中村　彰憲（なかむら　あきのり）：名古屋大学大学院国際開発研究科後期3年ブリガムヤング大学大学院経営学部、国際地域学部卒。研究課題は「中国日系企業」ご意見はslnakamuraa@m.gsid.nagoya-u.ac.jpまで。

名越武芸帖

其の十七「CPU戦と対人戦(その2)」

前回では優れたCPUキャラクター（以下CPU）を作成するためには、膨大なトライ&エラーを繰り返し、予め受け入れられるポイントを探しだすことが大切だと言いました。それは販売してからは調整すること、おすし屋さんで言えば個人単位で好みに応じながら品物を出すようなことができないから。ということも言いました。そしてそれは人間対人間ではなく、**人間対CPU（我々メーカー）**と言うことを前提に「**人間そのものを再発見する**」という過程を通して、いかに商売をしていくのか？　という所からの続きです。

ここからのプロセスはディレクターによって差が出ると思いますが、私の場合はおおよそいつも以下のように考えていきます。

まず、そのゲームにとってアクション（この場合はヒト型キャラクターなどの動作だけでなく、車が動く、ドットが動くなど、すべてのケースを指します）のキモとなる部分を、シーン（場面）として考えます。たとえばドライブだと「こういうカーブがあって、そこに対してこう自分が反応する。と車がこう反応して、そこで思わず続けてこう反応する。と徐々にこう変わって……」とか、マルチタイプの格闘ゲームだと「敵がこう囲んできて、こう詰めてくるから自分はそれをこう対処して、すると敵の動作がこうシフトするので自分は続けてこっちに反応して……」なんてことをぶつぶつ考えます。

ようするに頭の中で、遊び方の〝**理想的な1シーンをショートムービーとして再現**〟しているわけです。これが一番大事です、自分にとっては。ここが鮮やかだと、その後の話は比較的スムーズです。自分でも人に説明しやすいし、他人も理解しやすい。そして次に条件分岐を考えます。理想形は理想形として、ゲームはその前後がありますからね。その前後関係のつながりを通して、**理想形が再現できるプロセスに必要なモノは何かを考え、それに合わせた各種アルゴリズム（モーション、カメラ）の基本を考えます**。でもこれがなかなか大変です。まず大抵つながらない。なぜか？　理由の多くは「**理想形とはおおよその場合、ご都合主義を通り越して、考えた本人のエゴに近い形**」だからです。

でも理想形とはそれでいいと思うんですよ。自分のエゴの状態で。子供の頃、プラモデルを作ってそれを手に取って空を飛ぶ様子を再現するとき、プラモデルを動かす手つきに合わせて、口で「プッキュウォオウ……」みたいなことって男ならありますよね。あの恍惚とした状態で良いんですよ。**それがホントにそう飛べるかなんて、そんな音が出るのかなんて関係ない、**自分だけがかっこいいと思える状況で。でも、そんなだからつじつまがなかなか合わないわけです。理想のドリフトがさせたくても、そのきっかけを作るための直線の走りから、感じの良い操作を経て理想形への移行そのものが無理だったり、アクションゲームで特定のコンボから次々に敵を絡めて倒す様な場面を完成させたくても、それだけはできても途中でインタラプトかけてモーションを分岐させると流れ自体が区切られて、イメージがぶっ壊れたりと、なかなかうまくいきません。でも、何とかしてつじつまを合わせます。**でも結局、つじつまを合わせるキーはすべてCPUです**。CPUのアルゴリズムを駆使して、その場面の再現を目指します。どうするかというと、私はよく人間の要素を頭から外して考えます。**プレイヤーキャラクターを画面から外して考える**ということです。そうすれば残りはCPUだけになります。たとえばアクションゲームで、思った通りにプレイしてくれない。その場合に敵の配置、動き、そしてカメラの動きだけを純粋に見ていると「あぁ、そりゃ思ったように反応してくれないわけだ」

なんてことにすぐ気づくことは良くあります。ちなみにある程度組み上がっていれば、自分なら理想形をすぐ再現できますよ。だって考えた張本人ですからね。「プッキュウゥ……」みたいな感じでね。だからできて当たり前。自然と理想が再現されるように自分でもっていっちゃう。でも肝心なのは他人がそうするかどうかです。できない場合はおおよそCPUに問題があります。そしてここでまた「**人間の発見**」の作業が必要になります。たとえば、前後左右の順で敵を倒してもらいたいとします。どうしますか？ ではまず四方から囲んでみましょう。そうすれば大抵正面から行きますよね。そこまでは普通。問題はその次。方法は……色々ありますよね。

細かい説明はやめましょう。例を言うなら、**プレイヤーの間合いがどこに発生するか？** を観察して、そこにやられる順序を埋めていくことになると思います。もちろん間合いが悪くてうまく埋まらなければモーションを変えますし、モーションが気に入っているなら間合いを何とか埋められるエネミーCPUの動きを作ります。それでもつじつまが合わない時は、場合によっては理想から少し身を引くことも仕方ないでしょう。大抵はそうなんですけど。でも身を引きつつも、収まり良くしたい。理想の再現にコツがあるとすれば、エゴにならない程度にプレイさせる上で遊び方に幅を持たせることかもしれません。つまり、理想をゲームの企画の範疇にマッチさせながらバリエーションを持たせるということです。先程の例で言えば、理想が前後左右だとしても、**その順序が若干変わっても快感要素の目減りしない作りを心がけることです**。そして更にその理想的な部分が、ゲームの中で何度も連続で起きても成り立つ（**遊べる。クドくない。飽きない**）のであれば言うことはありません。

以上が、おおよそ間違いが少なく、プレイヤーにとって**ミートするポイントも増やしつつ、高いエンターテイメント性を保ったCPU**の状況を再現させやすい方法です。でもちょっとヒヨった風に聞こえるかもしれませんね。理想にまっしぐらでないというか。でも、エゴとプレイヤーの満足をハカリにかけるわけにはいきませんからね。それがプロの仕事、CPU制作の根本だと信じています。でも確かに、確率は低いけど理想が奇麗に決まったときは、気持ちいいですよ。**ゲーム作りの中での快感の一つかもしれない**。でもなかなかできないんだよなぁ……。

ちょっと話がそれましたね。戻しましょう。で、これらの方法はトップダウンで発想して、ボトムからその発想までにたどり着かせるように組み上げる方法です。最も近道だと思います。ちなみに逆の発想はシミュレーターですね。そのものを再現するために必要な材料を準備して、組み上げながらまとめるような考え方。これでも良いんですが私個人としては、ある意味で**〝ゲームとはエキサイティングな連続写真を自分で再生をかけるもの〟**だと思うので、その写真そのものがどうなるべきなのか？ が真っ先に気になります。なので完全なボトムアップ型の作り方はしません。多分シミュレータータイプのゲームを作るにしてもやらないでしょうね。

でも「人間」を再認識することを楽しめない、もしくはそんなこと気にしたくない人には、CPU作成はとてもつらい作業になるかも。でもそういう人はゲームを作る資格の上で、すでに問題がありそうな気もします。

では最後に、対人型ゲームの場合ではCPUの扱いはどうなっているでしょうか？

対人型、つまり対戦格闘、スポーツ、通信レースに代表される人間対人間で楽しむゲームです。これは大きく見て2つに分かれます。**分かれる基準は向きです**。対戦するプレイヤーキャラクター同士の視線の向き。**向き合っているモノはCPUの介入する余地、必要は、強引なルールを企画で設けない限りほとんどありません**。それぞれのプログラムは、プレイヤーの操作を再現するツールとしての作りに徹することになります。でも向きが同じモノ（同じ先の視点を見て対戦する、主にレース、ガンゲーム）は順位や得点状況に応じて、それぞれ位置や敵の出現頻度やパターンなどでフォローすることで、競り合いを作れるので、介入できる余地が大きいといえます。でもこの場合のCPUについても、競り合わせるための演出をCPUで補てんするために結局、人間の行動パターンを予測して組み上げていくことになるのは言うまでもありません。私は面白い作業だと思っています。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。この秋、『スーパーモンキーボール2』をリリース予定。

悲しく楽しい ゲーム業界 裏 事情

Written by
橋本和明

ゲーム業界人の切ない生き様がよく分かる！ 下請け制作会社一筋の著者が贈る 連載第8回！

第8回 ネットゲーム系サーバー管理者の苦悩

ゲーム製作は、CGと音楽と、シナリオをプログラマがまとめて1つにする、というのが一般的な作業の流れ。目立たないクセに必ずしわ寄せが来る、日陰のヒーロー「プログラマ」。近頃ブームという名のもとに、さらに負担の重くなる悪魔が彼らの肩を叩き始めた。「ネットワークゲーム」の存在だ。ネットゲーは、プログラマの負担をひたすら重くするだけでなく、運営が続いている間は仕事が延々終わらない、恐怖の輪廻。でもプログラマ諸氏は恐怖の坩堝へとダイヴしなければリストラされてしまう…。でも、ネットゲームはどこが大変なのだろうか。

LEVEL 1 iMODEでも一応ネット

今や絶滅寸前ではあるが、ネットゲーとちょっと早目から唱えていた会社は、とりあえず足がかりにと、携帯電話コンテンツを始めていた。基本的に失敗したゲームを作ったチームが、とりあえずタダ飯食いにならないよう投げられる場所、といったイメージもある。
基本的にプログラム量もさほど無く楽だが、データの更新が合間無く続き、またデータが届くのはズルズル遅れるクセに、アクセスは11時に集中するから、どうにかその前に…。といったような、特に理由なく納期が厳しいケースが多い。さらに深夜にメンテナンスが集中するため、なかなか寝れない。コンテンツ更新はぴったり0時でお願いします…。などと聞くと、夜12時までやればいいと思うが、トラブル発生の可能性があるので、結局朝まで待機していなければいけないのだ。

LEVEL 2 なぜか管理者兼任

ゲーム開発部門なんていうのは、ファイルサーバがあったとしても、本格的なネットワーク構築なんてほとんどやっておらず、管理者の必要性を考えたことがないケースが多い。となれば、ネットゲームのサーバも、どこかにセットアップさせて…、ところがそれは大違い。SCANDISKみたいなものをかけなきゃいけない事態や、気付かぬうちの設定ファイル破損。だけならまだしも、設定が間違っていて動かなかったり、サーバ設定業者なんてクズのオンパレードだ。結局自前でやらざるを得なくなる。でも、前述通り上司は管理者の必要性なんて全く考えてないので、設定や管理で食っている時間を「遊んでいる時間」とし、プログラムが遅れることをネチネチと責められる。

LEVEL 3 助けてデバッグ

ゲームプログラミングは、コーディングの美しさやスマートさよりも、むしろ納期厳守、動けばいい、というコーディングが多かった。しかし今やチートは当たり前の行為となっており、プログラム自体が改竄できぬよう、またデータファイルも暗号化しなければいけず、プログラムだけでも面倒だ。クライアントだけ作ってるならいいが、サーバプログラミングの担当となると、1度完成させてもユーザが増えれば予想外の行動は次々に発生し、プログラムも対応しなければいけない。さらに大量のアクセスが重なるとサーバが意味も無くフリーズしたり、非常にレスポンスが悪くなるし、使い慣れた環境からのリモートアクセスもままならなくなり、結局ネットワークセンターへ行かなければいけないケースも少なくない。つまりユーザがいて、規模が増える限りゲームが完成しても、作業は終わることがないのだ。さらに高度に、複雑に。プログラムはより進化せざるを得なくなる。

ほとんどのユーザが飽きるまで作業を続けなければいけないネットゲー。当然作っている人間は、ユーザが飽きる前に飽きてしまう。飽きても新しいことができない苦痛を持った犠牲者が、あなたの遊んでいるネットゲーの裏側には必ず存在する。



イラスト：安本豪

橋本和明(はしもと・かずあき)：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。



「確信犯」と云う言葉がある。
この言葉をかぷこんの職人に贈りたい。
初登場しぃん、悪漢に囲まれるお邑。
かめらが迫ると胸のどあっぷ。映る宝玉。
いやさ、ここで観るべきは宝玉にあらず。
描き込まれたてくすちゃあの乳輪である。
「貴殿あれは鎧の陰影であろう」
との指摘あろう。しかしどちらにも採れる。
そのような描画を確信犯的に行ったと
筆者は確信を持って
核心に迫ろうと思うのである。

それと記しておきたいのはお邑のでざいんだ。
「鎧」とは外敵から我が身を守る物である。
「露出」とは我が身を誇示し優待する手段である。
しかるにこのお邑はそれを同時にあっぴいる。
まにゅあるに「謎めいている」などと記述されるが
激しく納得してしまう論法である。
加えるに筆者はがぁたあべるとに劣情を催すので
全く持ってかぷこん職人には
頭が上がらない事であるなあと思う夕べ。

かぷこんは以前にも「まじっくそぉど」の広告絵において
安田朗画伯の手により乳輪の描画を行っていた事を回顧。
更なる確信である。
筆者的には「かぷこん」の呼び名を心の中で「乳輪」とす。

鬼武者2 ジャンル：ACG／メーカー：カプコン／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年3月7日

斉藤智晴（さいとう・ともはる）：祝『斑鳩』DC移植。この時期にそういうことしてくれるトレジャーやっぱラブ。まあ不景気だとかで人の顔色伺わないで楽しいことしたいですな、と思う34才絵描き。http://www.ocv.ne.jp/la-saito/

エロの星の名の下に

ゲッ!? レズゲーを愛する男心って？

南敏久　**第15話**『エスカレーション～蒼い抱擁～』『エスカレーション HARDCORE』

『蒼い抱擁』ジャンル：AVG／メーカー：Melody／機種：Win95＆98／価格：8,800円／発売日：'99年6月25日

『HARDCORE』ジャンル：AVG／メーカー：Fairy Dust／機種：Win95＆98＆Me／価格：7,800円／発売日：2002年6月14日

カラーになったり白黒に戻ったりして最近どうにも落ち着きのないこのコーナー、今回はなんと2ページですよ！　もちろん次もこうだ、という確証はナニもないわけで、次回はどんな手で行きましょうか？　マンガ形式にするとか？　DVDでネットのみの販売とか？　なぜか『CONTINUE』誌上に載ってるとか？　皆さんも何か良さげなアイデアがありましたらいつものアドレスもしくは編集部までお便りを。

さて今回紹介するソフトは『エスカレーション～蒼い抱擁～』とそのリニューアル版『エスカレーションHARDCORE』。

『エスカレーション』と聞けばもうこれはあの18禁アニメ、「くりぃむレモン」が皆様の頭の中にはすぐに連想される（しませんか？）と思うのですが南サンもご多分に漏れずこのシリーズ大好きだったものでして、この『今夜はハードコア』と続編『禁断のソナタ』のLDが発売されたときにはどうやって購入資金を捻出しようか、どこで見ようか、買ったあとどこに隠そうか、小学生ながら本気になって知恵を絞ったものです。もう少し記憶を遡れば、南サンが昔住んでいた某県某地方には春夏正月休み以外はエロ映画か『食人族』しか上映しない映画館が一館あったきりで（現在は閉館）当時のエロ映画といえば団鬼六！　瓶詰め地獄！　愛染恭子VSトレーシー・ローズ！と、何かと暗く湿っぽいドロドロした作品が多く、南サン（幼体）なんかもエロに興味はありながらも何だか怖～い、とビクビクしながら黒いポスターの前を行ったり来たりして官能と恐怖に軽勃起する日々を送っておりました。そんなある日……新しく劇場前に貼られた真っ白いポスターに伊藤ガビーン、と脳天を小突かれたような南敏久（10歳）。

ショートカットの、セーラー服（夏服）に身を包んだ女子高生が向かい合ってウットリと目を閉じてKISSしております。

……そうよそうなのよ。それこそがあの、『セーラー服百合族』（'83年・にっかつ作品。監督・那須博之　出演・山本奈津子・小田かおる）だったのでありますデスよ。実は作品自体まだ観たことがないんですけど、なんつーか憧れちゃいましたねぇその高潔？　そうなレズの世界観に。もっともこちら小学



はるかちゃんの前髪あたりに時代を感じてしまわなくもない『蒼い抱擁』。オナニーのやりすぎか3年後の新作でも女子校生。

生とはいえ完全なエロオヤジですから、どう足掻こうともドダイ無理な話なんですが、そのモヤモヤした気持ちを引きずったまま1年経って、何気なく立ち読みしたアニメ雑誌の広告で先の『くりぃむレモン・エスカレーション』に出会うのです。更にその数年後、エロゲー『天使たちの午後Ⅱ・美奈子』に出会って自分の中でのエロの方向性（レズ・SM・制服）が完全に固まるのですがまぁ、それはまた別のお話（「ゲーム批評'96年1月号」参照）。

さて今回扱う『蒼い抱擁』。アニメの『エスカレーション』とどういう関係があるのかは実際のところよく解からない（『蒼い抱擁』の発売元がメロディ、『HARDCORE』の発売元がアニメと同じフェアリーダスト、というトコロに何か深い事情が？）のですが、主人公がピアノの名手、舞台が全寮制の女子高、そこに君臨するレズのお姉さま、といった基本的な部分はそのまま踏襲しております。

主人公の樹はるかちゃんは音楽の佳菜子先生や憧れの薫先輩を見るたびにドキドキしちゃっては、「わたしってちょっとヘンかも……」とルームメイトの未希ちゃんに教わったオナニーに毎晩励んじゃうちょっぴり危険なお年頃。そんな彼女に目をつけたサドの女教師、美奈子先生は配下のマゾペット（佳菜子先生含む）を遣わして、はるかちゃんをフォースの暗黒面に引きずり込もうと迫るわけです。以前の『エスカレーション』と大きく違うのは、うら若き小娘どもだけでなく、やはりこのムッチリムチムチした女教師の方々が多く登場するトコロですね。また皆さんプレイ時のボンデージスーツはともかく普段からエロっちい衣装を身に着けて、佳菜子&美奈子なんかのタイトスカートなんかはタミヤのコンパウンドで磨いたかのようにツルツルテカテカで、我々のフェチ心を大いに満足させてくれます。物語はこのあと美奈子先生率いるSM連合軍とはるか・未希・薫の独立愚連隊との間で学園を巻き込むV・マドンナ大戦争が始まるのですが（ウソ。実際は宿直室でレズテク勝負）、リニューアル版『HARDCORE』には更に、これまで基本的に受け身だったはるかちゃんが、なんとSに目覚めて支配者側につくシナリオが新規で追加されています。選択肢次第では美奈子先生も奴隷にできちゃうというので、南サン水風呂に頭まで使って荒ぶる気持ちを少し押さえて（ウソ。本当は単に暑かっただけ）再プレイに及んだのでしたが……これはちょっとイマイチでした。結構ツボを突く部分はあったんだけど（例・ムリヤリ赤ちゃんの格好させられちゃったり……）どうにもボリューム不足、というか経過が端折られて描かれているので、できればこのためだけにCDもう一枚増やして欲しかったなぁ～なんて思ったりもします。



水風船型オッパイを目の当たりにしておきながらそれがMプレイだったことに興味を覚えてしまうはるかちゃん。

あともう一点、登場する女のコがみんなバカみたいにオッパイが大きいんですけど、何故みんな下のお口ばかりにご執心でこれ見よがしにプリンプリン揺れてるパイオツを責めようとしないんですか？　ロープでぎちぎちに縛ったりクリップで挟んだり、乳首に鈴つけてチリンチリン鳴らしてみようとかしてみようと思いませんか？

この件に関しての女性（レズ・一般含む）からのご意見、お待ちしております。

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの特殊造形業&怪獣博士。今回紹介した『蒼い抱擁』はちょっと前に発売されたソフトなので、入手が少々難しかったのですが結局がっぷ獅子丸先生が貸してくれました。なんでも持ってるなあの人。例によってご意見ご感想、その他いい話はerohoshi@hotmail.comまで。それはそうとAKIHITO真偽屋くん結婚おめでとうね。

ネットワーク・ゲームに期待するものとは…?!

複眼視点

いよいよ家庭用テレビゲームの世界においても〝ネットワーク〟での戦いが始まる。ジャブを打ち合いのような各社の値下げ発表の後で、各社各様のネットワーク戦略が発表された。果たしてテレビゲームの世界にネットワークは根づくのか？

Produced by 武田丸男

第15回 ネットワーク・ゲームがやって来る?!

旧聞に属する話で恐縮だが、5月は、月末にアメリカで開催された【E3】をターゲットにして様々なゲーム、およびゲーム関連情報が世界中を飛び交った。それらの情報は大きく分けて【上旬：各ハードの値下げ発表】と【下旬：E3会場での各社のネットワーク構想の発表】とに集約される。昨年も同時期に、新しいハードとして期待されていたGCやXboxの新情報が飛び回ったことが思い出されるが、テレビゲーム業界関係者にとって、これからは毎年5月は目も耳も離すことができない時期になってきたようだ。

PS2は早くも一千万台を突破し、ますます絶好調！

GCもいよいよ〝マリオ〟を軸に多様なソフトで反撃を開始する。一方、スタート・ダッシュに失敗したXboxは、1万円の値下げとネットワーク戦略によって、失地回復を期する。

5月の情報戦争が一段落した後の、これからの市況予測をプレイヤー、業界関係者それぞれの立場から語ってもらった。

ユーザー代表

【テレビゲーム機ならではのものを！】

（アキラ　18才　高校生）

Xboxの値段がドーンと下がりました。

ものの値段が下がるということは、その〝もの〟が何であれ、消費者、購入希望者にとってはうれしいことであるには違いないと思います。でも〝下がる〟といっても、1万円、それも100万円のものではなく3万円台のものが1万円下がる、つまり30％近い金額の値下げということになると、〝うれしい〟を通り越して〝ビックリ〟ということになってきます。さらに、その〝ビックリ〟も〝もの〟が新発売されてから、わずか3ヶ月という短期間であることは、これはもう〝ビックリ〟をさらに通り越して〝あきれた〟という状態になってしまうのではないでしょうか？

実際Xboxは、2月の新発売以来、ビックリすることだらけです。

大きくて重たい本体（少なくとも僕の家には置きにくい）、よくわからなかった宣伝、食指が動くような魅力あるソフトの欠如、記憶に新しいキズ問題、これからのソフトとのラインナップ……、そして先日の30％近い金額の値下げ。

これまでもゲーム機の〝値下げ〟という〝うれしいニュース〟はほとんどの機種でもありました。でも、5年以上前のPS／SS戦争の時でさえも、新発売から1年以上の後に5千円（約12％）の値下げ、でなければ〝キャッシュバック・キャンペーン〟など、徐々に……、という〝動き〟でした。

それが、誰の目にも明らかなぐらいにスタートダッシュに失敗（アメリカでは大成功をしているそうですが？）した上に、初期購入者の神経を（再び）逆なでするような今回の〝突然の大幅な値下げ〟。当初からXboxはコアなプレイヤーをターゲットにすることを前面に打ち出していましたが、実際の行動は、その逆をいくものばかりです。これから先Xboxはど

のような進路を進んでいくのでしょうか？　ついていく人＝日本人はいるのでしょうか？

しかしながら、そのような時にXboxLiveと呼ばれる【Xbox専用ネットワーク・サービス】の概要が発表されました。

6800円という価格の中に【サイトの年間利用料金／ボイスチャット用のマイク／PSO本体】などが含まれており、『FFオンライン』でPS2陣営が発表した内容、料金などと、またGC版の『PSO』で触れられている内容などとも、比較するまでもなく文句のない〝ユーザーフレンドリー＝料金的にお得〟な概要です。過去に発売された〝DC版『PSO』〟、そしてこれから登場する〝GC版『PSO』〟も6800円です。しかし、それはソフトの本体だけの金額です。

それが、一年間の〝サイト利用料金〟とXboxLiveの〝売り〟でもある〝音声チャット〟になくてはならない〝マイク・デバイス〟が付属されて〝この値段〟です。

この発表は、それこそ〝驚きの発表〟でした。

そしてさらに、先日開かれた発表会では40本以上のラインナップも発表されました（ほとんど〝タイトル未定〟でしたが）。

Xboxの大きな特徴に【ブロードバンド】への標準対応ということがあります。ですからネットワーク・ゲームの豊富なラインナップの発表というニュースは、それこそ〝待ちに待った発表〟といえるのかもしれませんが、オンライン／ネットワーク・ゲームに〝豊富なラインナップ〟は必要なのでしょうか？

PCの世界においても様々なタイトルが登場していますが、実際に多くの会員を獲得しているのは数タイトルに限られてしまっているようです。

また、国内においてパッケージで売られているスタンド・アロンのソフトとネットワーク・ゲームとの一番の違いは〝コミュニケーション〟というテーマなのではないでしょうか？

FPSが主流の海外と違い、RPGがネットワーク・ゲームの主力となっている日本においては、必然的にコミュニケーション＝チャットの魅力が最優先されます。

ゲームの内容が面白い、楽しいことはもちろんですが、ネットワーク上で出会った人、見知らぬ人とのコミュニケーション、会話のヤリトリも、楽しさのうちの大きな要素です。

〝ネットワーク・ゲーム〟という、その場所に集う人同士の仲間／友達感覚を育てることと〝豊富なラインナップ〟とは、別次元の話なのではないでしょうか？（少ないより、多いほうがマシ？）

メーカーとしては当然、タイトル数が多いことが優位に働くことには違いないのでしょうが、プレイヤーの立場からすれば、〝あのゲーム〟も〝このゲーム〟も、PCのフィールドでは既に何年も前からネットワーク・ゲームとして遊ばれています。

テレビゲーム機の目指す〝ネットワーク・ゲーム〟には、PCとは全然違う発想を期待しているのですが、いかがでしょう？

現在、国内においてXboxを所有しているプレイヤーのほとんどはPCの環境も充実させていることと想像されます。Xboxの発売前、マイクロソフトの関係者の方々は日本市場の重要性を盛んに訴えていらっしゃいました。今度こそ、日本国内のゲームファン向けに、Xboxならではの充実した〝ネットワーク・サービス〟を目指していただきたいと思います。PCと相違ないものでしたら、PC＝Windows環境で充分なのですから。



XboxLive発表会での大浦氏。この会場では「敗北という言葉はない」という強気の発言をきかれた。

業界代表

【同時多発・同テーマ発表の中身。】

（タケリン　45歳　業界歴14年）

5月、テレビゲーム機、および関連ビジネスについてのテーマを同じくするいくつかの情報が、現行ゲーム機3機種の、すべての陣営から発表されました、それもほぼ同時期に。ひとつはゲーム機本体価格の値下げ発表で、もうひとつは〝ネットワーク・システム／サービス〟に関するものでした。

同時に発表された理由は、その月の下旬にアメリカで開催された【E3】をにらんでのものと理解されます。昨年の同時期にもXbox、GCに関する情報合戦があったことは記憶に新しいところです。しかし、昔を懐かしんで言うわけではありませんが、Xboxはさておき、テレビゲームを〝お家芸〟と言われてきた日本のメーカーが、極めてニュース・バリューの高い情報をアメリカのイベントに合わせて公表するというのは、少々寂しいものであります。ゲームビジネスがそれだけ〝世界的な産業〟ということでしょうか？

そして、この2つのテーマに関する三社の発表内容には、三社三様の思惑のようなものが見え隠れし、各社の現状や今後の展望を垣間見せていたように思います。

価格発表に見た各社の思惑

PS2が数千円、その約2倍の約五千円をGCが、さらにその約2倍の1万円の値下げをXboxが、5月中旬に発表しました。新発売より2年数ヶ月という短期間で一千万台を突破したPS2はXboxへの牽制球という意味も込めて数千円のダウンを余裕タップリにいち早く公表しましたが、それを受けて（？）1万円の値下げを発表したXboxの場合、金額よりも値引率の大きさから世間に与えたインパクトには大きいものがありました。その〝インパクト〟がゲーム・ファンやプレイヤーに届いたかというと、それは疑問です。2月の発売以来Xboxの売れ行きが伸び悩んでいたのは、単に価格の問題ではなく、タイトル・ラインナップや肝心のネットワークをはじめとした〝Xboxで何ができるのか？〟といった、プレイヤーの期待に届かなかったことが不振の原因だったことは言うまでもありません。その点からも、（わずか一週間後にアメリカで発表された）〝ネットワーク・サービス〟の概要と〝値下げ〟とが別々に発表されたことには疑問が残ります。

GCの場合には、他の二機種とはマーケットを異にしているということもありますが、約五千円のダウンというのは、ある意味〝順当な流れ〟だったのではないでしょうか？　国内で使われているDVDプレイヤーの約半数がPS2であり、ゲームソフトでもミリオンセラーを多数持っているという現状からも、PS2の値下げは市場に好評であったことは想像に難くありませんが、他の2機種に関しては、値下げ発表以降も有力タイトルに乏しいことから、その効果は現れていないようです。そのような中、PS陣営から【ゲーム機戦争勝利／終結宣言】が出されたことは非常に象徴的な事件でありました。

ネットワーク・サービスに見る各社の思惑

誰にも理解し易い〝値下げ発表〟と違い、サービスの内容には各社各様の〝思惑〟が込められているように思います。様子見のGC、多様なコンテンツでの参入を期すPS2、〝本来の戦場〟に賭けるXbox。その中でもGC、というよりも任天堂のネットワーク戦略には判り易いものがあります。現状〝オンライン〟に対して持たれている一般の方々の不安要素（毎月の利用料金、個人情報の安全管理など）に加えて、誰でもが楽しめるのか？　といった同社固有のテーマに立った見方です。それでもセガ社のPSOに寄り切られて〝GCのネットワーク化〟に踏み出した、というところが正直な部分ではないでしょうか？　同社の〝ネットワーク戦略〟は、GCと

GBAのジョイントも、そのひとつであると捉えているようですから、"これから徐々に……"ということではないでしょうか?!

PS陣営もソニー・グループの思惑が浸透しているのは間違いありません。『FF』を鏑矢に、いよいよ本格的にスタートを開始したBB戦略ですが、ネットワークの運営そのものはスクウェアに任せっきりで、ハードメーカー側としてはHDDなどの"環境"を整えているに過ぎないのではないでしょうか? さらに何社ものプロバイダーと提携することで"PS2ネットワーク"に入り易い環境を作り出していますが、SCEご自身の積極的な運営参加は、まだ先の話ではないでしょうか?

そして、その際に発表されるものは必ずしも"ゲーム"が主流になった構想ではなく、音楽や映像ソフトなどの文字通り「"ホーム・エンタテインメント"のコンテンツが充実!」といったものになると想像されます。そして、その時こそが、ゲーム機＝PS2を足掛かりにスタートした、ネットワークを中心に構成されるソニーの"ホーム・エンタテインメント戦略"が本格的な進撃を開始するとともに、VAIOもメモリースティックも絡んでの、巨大ソニー・ネットワーク帝国の建設を期しての進撃が始まる時なのではないでしょうか?

それこそが、当初より言われていた【PS2はホーム・サーバー】という、PS陣営が本来期していた"PS2戦略の、あるべき姿"なのでしょう!?

『FF』を先兵として起用したPS陣営のネットワーク戦略ですが、我々としては、今後も、その主役にテレビゲームを置きつづけていただきたいと願うばかりです。

Xboxに関していえば、これはいよいよ本来の戦場への進撃開始、ということになるのでしょうが、どうも"ボタン"が上手く掛かっていないように見えてしまいます。6800円で開始するサービスの概要、開発途上にある40本を越える"ネットワーク・ゲーム"、XboxLiveの運営そのものをMS社が自前で行うこと（予算＝20億ドル?!）など、プレイヤー、ライセンシーの双方の耳に心地よい話ではあります。

しかしながら、そこ＝XboxLiveで何ができるのか? といったことは、この秋から運営をスタートさせるといわれている現段階でも、よく判りません。先日発表されたネットワーク・ゲームのラインナップが楽しめる、ということだけ（?）で、来るべきPS2との戦いに"今度こそ!"の勝算を持っているのでしょうか?

ワープロはかつて汎用機といわれていたPCの使い勝手の向上によって姿を消し去ってしまいましたが、"通常のネットワーク・サービス"はPCの世界では、既に何年も前から様々に展開されています。PCソフトの分野においては"本家"的な企業なのですから、よもや汎用機に駆逐されることはないものと思いますが、Xboxに限らず、すべての"陣営"に言えることではありますが）"ネットワーク"のフィールドにおいては、ライバルはゲーム機同士だけではない、ということを忘れないでいただきたいと思います。

両者を俯瞰して…

以前、京都のゲーム会社の社長がある講演で『テレビゲームなどのエンタテインメント分野の商品は、それ自体がなくても生活には困らないものであるため、値段が多少安くても、本当に欲しいもの、面白いものでなければ誰も買ってくれない…』と発言されたことを記憶している。今回の各社／ハードの値下げ発表は、未だ目に見えた効果を発揮していないようだが、一千万台を突破したPS2はDVDプレイヤーとしても、ものすごい勢いで普及が進んでおり、GCも7月に登場する"マリオ"以降、大きな期待が持てる。残るXboxも破格の（と思える）ネットワーク・サービスを今秋より運営を開始するという。三社三様の戦略なのだろうが、ネットワークの世界にはPCという大先輩がいる、ということは両者の指摘している通りのことだ。そこには、よっぽどの"戦略"が求められることは間違いない。

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

無謀ではない“確信”に向けての冒険

オンラインストライカーが蹴り込んだスペースとは!?

22人でサッカー……実際のスポーツならば当然のこと。しかし、22人をネットでつないで遊ぶとなると無茶な考えなのかもしれない。しかし6月4日、ホイッスルは鳴ったのだ!!

『オンラインストライカー』（以下『OS』）は、ネットワーク・サッカーゲームである。一番の特徴は、最大22人が同時に参加してオンライン対戦が楽しめるということ。つまりチーム11人×2、出場選手22人すべてを人間が操るのである。よくある俯瞰視点のゲームではなく、一人称視点の集合としてのオンラインサッカーゲーム。

無謀とも思えるが、サッカーゲーム好きなら誰もが夢想したであろう素晴らしいアイデア。話を聞いたときは、うーん凄いけどゲームとして作り上げるのは相当難しいだろうな、だいじょうぶか!?と思ったのも正直なところだ。

だが、α版を実際に遊んで、驚いた。この段階で、すでに相当面白い。実際、ネットカフェで5時間以上も熱中して遊び続けてしまった。驚いたのはそれだけではない。

6月4日、オープンした公式サイトに「ゲームメーカー関係各社様」というページができた。そこに書かれているテキストの一部を引用する。

我々は問題を抱えています。それは販売元が決まってないこと、製作資金難にみまわれている事です。

今回、このような場を設けたのは上記2点を解決する為で、我々は現在世界中のゲームメーカー様に、販売元になって頂く事や資金提供を呼びかけ、それらを満たす可能性を持つ世界中のゲームメーカー様と交渉をする用意があります。

これをご覧になられ、我々の条件を満たす事の出来るゲームメーカー様は、ご検討後、是非ご一報を下さい。

サイトでゲームの全貌を公開し、資金提供を呼びかけ、販売元を募集する、この方法。

「日本の体質としてみれば、企業的なリスクは大きい。ゲームの中身をすべて明かしてしまって、さらにお金がないんですと言ってしまうわけですから」

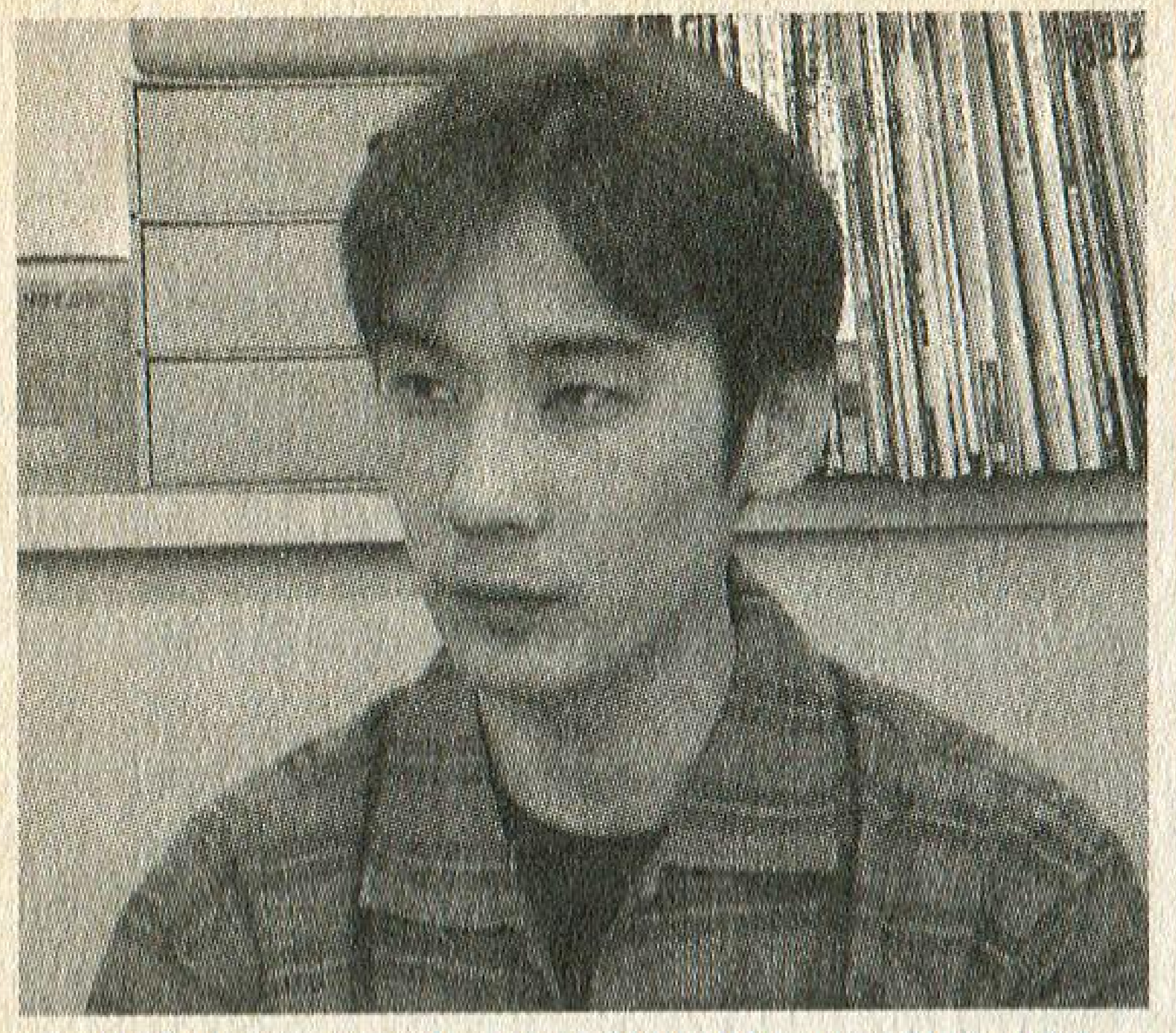
インタビューでそう語ってくれた株式会社ディンゴ代表取締役庄司竜也氏。彼は、どういった経緯で、こういった方法を選択するこ

とになったのだろうか？　その経緯を含めて、『OS』の狙い、そして今後どのように進化していくのか、を聞いてみた。

自分たちが遊びたい
ゲームとしてのサッカー

――サイトに公開して、販売元を募るまでの経緯を教えてください。

「WEBの仕事をしながら、ゲームの下請けもやっていたんです。そのなかで体力がついてきたんで、何か自分たちでゲームを作りたいと思っていた。サッカーを選んだのは、ほとんどみんながサッカー好きだったから。で、22人全員をプレイヤー22人が操作するサッカーって、どこか作るだろうな、と思ってたんですが、どこも作らない。なら、自分たちで作っちゃおうか、と。いろんな仕事をちゃんとやりながら、ディレクターとかみんなが好きで、どんどん勝手に進めちゃったっていう感じですね。プロジェクトがスタートしたのは、昨年の11月ぐらい。それで、今のα版のもう少しシンプルなバージョンを作って、今年の2月、3月ぐらいからいろんなメーカーにプレゼンテーションに行ったんです。



株式会社ディンゴ　代表取締役　庄司竜也氏
OVAの制作、TVCMのCGデザイナー、CGスタジオのプロデューサー、スチールカメラマンやイベントマネージャーなどの経験を経て独立。生粋のゲーム好きがゲーム製作総指揮に乗り出し、現在に至る。

でもね、だれも耳を傾けてくれない。大手メーカーが金をかけて凄いサッカーゲームを作ってるのに、同じジャンルのゲームを作るのは愚の骨頂だ、とか。ネットワークゲームで22人がうまく集まるわけないよ、とか。

そもそも、担当する人が遊んでくれないことが多かった。プロデューサーレベルの人が遊んでくれないんですよ。遊んでから言ってくれよ！　と。こちらがプレイするのを見てるだけか、バイトの子にやらせてるって感じで。ブロードバンド環境がまだまだ追いついてない、とか。ネットワークゲームは売れないからスタンドアローンのものを作ってくれ、とかばかり。それをメーカーが言っているようじゃ、いつまでたってもネットワークゲームは流行らないですよ。いちゲームユーザーとして、こういったゲームが出て欲しいと思う。そういった思いを込めて、新しいことにチャレンジしていかないと、ダメなんじゃないか。いろんなところを回ってるうちに、メーカーはこの商品を欲しくないんじゃないかと思えてきた。そういった中で、妥協してゲームの狙いを変えたり、ごちゃごちゃ言われるのはイヤだったんです」

――それで、WEBで公開する方法を選んだんですか？

「そうですね。6月4日に公開したんですが、決心したのは5月末。ぎりぎりまで悩みました。日本の体質としてみれば、企業的なリスクは大きい。ゲームの中身をすべて明かしてしまって、さらにお金がないんですと言ってしまうわけですから。悩みに悩んで、決心して、主要メンバーに集まってもらって。こういう方法をとるんだが成功しなければ会社は倒産するかもしれない。そう言って。それでも、みんなでともかく後悔しない方法でがんばっていこう、と。

公開後はリアクションも大きくて、よい感触のところがいくつかあって。ゲームメーカーだけじゃなく、ポータルサイトやいろいろなベンチャーさんとか。海外も主に韓国から。金銭的なことよりも、面白いものを作れるかどうかを重視して、今、交渉中です」

――いまのところ試みは成功って感じですか。

「えぇ。でも、もしこの方法が失敗したら、失敗したことをある程度、公表したいと思います。どうして、そうなったのかを。そのうえで、もう一度チャレンジすると。成功したら、みんなやればいい。

ゲーム批評にひとこと　なんか華やかさがない。昔は今のフラットな状態より、魅力的だった気が。（愛知県　なるお）

この方法に気づかなかったら、おそらく『OS』は開発を中止したでしょう。他の仕事をして何年か後にまたやろうという動きになったと思うんですよ。おそらくメーカーさんで同じような思いをしているところは多いと思うんです」

アクションゲームとしてのサッカー

――プレイヤーに、どのくらいのサッカー知識を想定していますか？

「まったく知らなくてもできるゲームだと思っています。中田を好きな人が、中田ってこんな感じかなぁぐらいのノリでも遊んでほしい。これを通じてサッカーそのものを知ってほしいって思ってます。

むしろサッカーを知らないよりもネットワークゲームを知らないことが問題になるかもしれない。そういったトラブルがどの程度広がるかというほうが心配です。

たとえばFPSのネットワークゲーム、とくにサバイバルゲームのような多人数対戦ものとかでチームメートを撃ち殺してしまったりしたとき、それは故意なのか、初心者のミスなのかは上級者しかわからない部分がある。

このゲームでもオウンゴールしてしまった時に、初心者のミスなのか、どうか。それは目の肥えた上級ユーザーしかわからない。そういった意味で上級者ユーザーがモラルを教えてあげる存在になってほしい」

――ネットワークゲームでの自浄作用を信じて作られているという感じですね。

「そうです。ゲーム自体がおもしろければ、絶対に可能だと思うんです。ぼくらもおもしろいゲームで遊びたいですし、ユーザーの期待に答えたい」

――ネット上でもいろいろな意見が出てきているようですが、スキルについてはどうですか？

「成長システムをいれないほうがいいという意見があるんだけど、それは、今、ユーザーが危惧しているような成長システムにはならないので、安心してほしいです。

『カウンターストライク』というFPSのゲームが好きなんですよ。でも、敷居が高い。最初の2週間はわけわからなくて、銃で撃たれて殺されるだけ。それで、ネットワークゲームやキーボードの操作になれてない人に対して、操作がヘタなのを、プレイヤーのスキルが低いからじゃなくて、ある種、キャラクタースキルが低いからだというふうに思ってもらって、スキルをあげながら操作が巧くなっていく感じにしたいんです。

――スキル上げそのものが目的ではなくて、導入の敷居を低くするためのものなんですね。

「キャラクタスキルが高いから、その選手がむちゃくちゃ強くなるということはなくて、オーバーヘッドキックができたりといった見た目が派手なプレイが加わったりするイメージですね。

最終的に〝強い〟って何をしめすのかって、ユーザーの操作が巧くなることなんです。ユーザーの腕があがっていくところが面白いというようにしたい。だから、リアルなサッカーゲームというだけじゃなくて、アクションゲームの要素を強くする。

たとえば、今も、もうできる人がいるんですが、スライディングをジャンプでかわせるんですよ。走っていて、足の甲にボールがきたときにジャンプすると、足の甲にひっかけてボールを浮かすことができて、スライディングをかわせる。このタイミングはすごく難しいです。でも、タイミングがわかって、それができるユーザーがもう何人もいる。

キーパーをカーブでよけながらゴールを決める人もいる。よくこのシビアなマウス操作をこなしてるなーと思う。

そういったいろんなアクション要素を、これからどんどん入れていきたいですね」

――今の段階で、巧いプレイヤーがたくさんいますよね。

「ぼくらでも太刀打ちできないほどのプレイヤーがいますよ。

ぼくらが思った以上にちゃんとしたサッカーをしている。ボールに群がるだけの団子サッカーにしかならない状態になって、ユーザーがつまんないっていったら、〝デインゴチーム〟で出て行って、フ

ォーメーションサッカー、組織サッカーがこんなに強いんだぞって見せつけてやろうと思ったんですが、逆にやられそうな勢いなんですよ、今は。
　これが熟成したものになっていって、もの凄いチームがでてくると思う。海外のチームとかもでてくるだろうし、海外チームと戦うという状況になってほしいです」
——コンピュータがコントロールにするキャラを出そうとか、考えたことはなかったですか？
「味方に、まぬけな動きをしつづけるCPU選手がいるとイライラするので、最初から出すつもりはなかったですね。
　でも、唯一やるとしたらCPUの最強チーム。敵が全部、CPUで、味方が全部人間。人間対CPUで、CPUチームを倒すのは、どのチームか？　みたいなことをやりたい。サーバー間を11人で練り歩いているCPU選手軍団。チームじゃダメだったからオールスターでやってみるか、みたいなのができるといい」

自由度の高いゲームとしてのサッカー

——サイドから崩すとうまくいくぞ、ってことになると、そればかりになってくるとか。そういう強い戦法が見つかると、その戦法ばかりになってしまうのではないかという危惧はないですか？
「アクション要素が大切だっていうのも、そういった部分があるからなんです。ものすごく巧いドリブラーがいて、サイドからもっていっても中央突破されてしまう可能性があるようにしたい。
　今でも冗談みたいに普通にフェイントもなしでディフェンダーの間をドリブルで突破するヤツもいますし。このゲームの中で、ぼくらがやってることって、本物のサッカーの歴史がやってることに近いと思うんですよ。サッカーの起源からはじまって、最初はボールに群がって団子サッカーになって、フォーメーションサッカーへ進化していく。サイドアタックのほうが強いとか、作戦が淘汰されたり、洗練されたりする」
——自由度が高いからできること、凄いですよね。
「オフサイドトラップをやるぞ！みたいなトリガーをもうけるとか、そういう便利なものはいれたくない。意志の疎通の取り方を便利にしすぎると、あ、おまえわかってるじゃんみたいなアイコンタクト的な感じが少なくなるので。
　なんとなくラインをあげるときに一瞬でなんの指示もしていないのにパッとディフェンスがそろってあがったときは気持ちいいんで。そういったものは残していきたい。ワンボタンで勝手にそうなるってのは、やりたくない。荒削りだったり乱暴だったりするから、そういうプレイができて、きまったときおもしろい。ユーザーのイメージを、システムにしばりすぎないようにしたいんです。
　リアルなサッカーでできるプレイの自由度、プレイのアイデアをすべて自由に自分で組み立てられるってことは、このゲームでできるようにしていきたい」
——フォーメーションは？
「世界中のオーソドックスなスタイル10個ぐらいは最初に持たせて、さらにチーム特有のフォーメーションを持たせたりしたいですね」
——完成目標はいつごろですか？
「年内には。でも、年末目標でできたとしても、もっとやりたいことはたくさんある。とりあえずウインドウズでやることの良さって、アップデートができることなので。
　実際にスキルを導入すればバグは避けられないし、その辺りの調整は頻繁にするでしょう。できれば新しいモードや良いアイデアはどんどん組み込んでいきたい」
　ネットワークゲームの可能性を語る庄司竜也氏は、自分たちが本当に遊びたいゲームを自分たちで作っているんだという喜びに満ちていた。同時に、そのことを客観的に見つめ、視野狭窄におちいらないよう冷静に判断している様子もうかがえた。『OS』がどのように進化し、どのように遊ばれていくのか、注目していきたい。



米光一成（よねみつ・かずなり）：フリーのゲームデザイナー。http://www.Lv99.comで、Tシャツ販売したり、インディーズゲームフェスティバルの告知をしたり、いろいろやっていますよろしく。

ホラーゲームって本当に怖いの？



人はなぜ恐怖を求めるのか
拒みつつも、覆った手の平の指の隙間から覗き見る、
嫌悪さえも歓喜として取りこんで行く、
人間の心理こそが闇なのかも知れない
さて、恐怖の門を開けるとしよう

恐怖が娯楽と認識されたのはいつのことなのだろうか？
恐らくその起源をたどれば、途方もない時間を遡らなければならないだろう。
過去は道徳心を教えるための“ムチ”でもあった“恐怖”は、科学の進歩とともに「恐怖の意味」が分析され、“娯楽”の要素が強くなっていく。しかし、戦時下のようにつねに“怖い”状況にいる場合には娯楽としては成り立たない娯楽としては成り立たない。
だが、現在は平和である。個人にまで降り注ぐ“恐怖”は非現実的なものにまでなっているのである。
だからこそ人は“恐怖”を求めるのだ……。

ゲーム批評禁断の書　恐怖の章序文より

ホラーゲームって本当に怖いの？

ゲーム批評編集部 血涙!!

ホラーゲームタイトルデータリスト

どうかみなさん、役に立ててください……

揃いも揃ったり48本
これだけあれば、どんなニーズにもこたえられる!!　はず

ソフト名	メーカー	機種	価格	発売日
ファミコン探偵倶楽部（前編・後編）	任天堂	FC	2,600円	1988年4月27日
ファミコン探偵倶楽部Ⅱ（前編・後編）	任天堂	FC	書き換え	1989年5月23日
悪魔の招待状	ケムコ	FC	6,200円	1989年9月29日
スウィートホーム	カプコン	FC	6,500円	1989年12月15日
スプラッターハウス	ナムコ	PCE	6,800円	1990年4月3日
弟切草	チュンソフト	SFC	8,800円	1992年3月7日
セプテントリオン	ヒューマン	SFC	8,500円	1993年5月28日
夢見館の物語	セガ	MCD	7,800円	1993年12月10日
アローンインザダーク	ポニーキャニオン	3DO	7,800円	1994年10月21日
かまいたちの夜	チュンソフト	SFC	10,800円	1994年11月25日
夜光虫	アテナ	SFC	10,800円	1995年6月16日
百物語ほんとにあった怖い話	ハドソン	PCE	6,800円	1995年8月4日
学校であった怖い話	バンプレスト	SFC	11,800円	1995年8月4日
クロックタワー	ヒューマン	SFC	11,400円	1995年9月14日
魔女たちの眠り	パック・イン・ビデオ	SFC	10,800円	1995年11月24日
ざくろの味	イマジニア	SFC	11,800円	1995年12月22日
晦～つきこもり～	バンプレスト	SFC	7,800円	1996年3月1日
バイオハザード	カプコン	PS	5,800円	1996年3月22日
雨月奇憚	トンキンハウス	PS	5,800円	1996年7月5日
トワイライトシンドローム～究明編～	ヒューマン	PS	5,800円	1996年7月19日
学校であった怖い話S	バンプレスト	PS	5,800円	1996年7月19日
トワイライトシンドローム～再開～	ヒューマン	PS	5,800円	1996年7月27日
黒ノ十三	トンキンハウス	PS	5,800円	1996年9月27日
クロックタワー2	ヒューマン	PS	5,800円	1996年12月13日
エネミーゼロ	ワープ	SS	6,800円	1996年12月13日
古伝降霊術百物語～ほんとにあった怖い話～	ハドソン	SS	5,800円	1997年8月8日
バイオハザード2	カプコン	PS	6,800円	1998年1月29日
クロックタワーゴーストヘッド	ヒューマン	PS	5,800円	1998年3月12日
ダーク・メサイア	アトラス	PS	5,800円	1998年6月11日
エコーナイト	フロム・ソフト・ウェア	PS	5,800円	1998年8月13日
ジャガーノート-戦慄の扉-	トンキンハウス	PS	6,800円	1998年11月19日
シリアルエクスペリメンツ　レイン	パイオニアLDC	PS	5,800円	1998年11月26日
サイレントヒル	コナミ	PS	5,800円	1999年3月4日
稲川淳二恐怖の屋敷	ヴィジット	PS	4,800円	1999年7月1日
エコーナイト2	フロム・ソフト・ウェア	PS	5,800円	1999年8月5日
バイオハザード3	カプコン	PS	6,800円	1999年9月22日
夕闇通り探検隊	スパイク	PS	5,800円	1999年10月7日
夜光虫Ⅱ～殺人航路～	アテナ	N64	6,800円	1999年10月22日
ダークテイルズ	サミー	PS	5,800円	1999年10月28日
バイオハザード-コードベロニカ-	カプコン	DC	6,800円	2000年2月3日
稲川淳二真夜中タクシー	ヴィジット	PS	4,800円	2000年7月13日
デスピリア	アトラス	DC	6,800円	2000年9月21日
霊刻－池田貴族心霊研究所－	メディアファクトリー	PS	5,800円	2000年10月26日
イルブリード	クレイジーゲーム	DC	5,800円	2001年3月29日
夜想曲2	ビクターインタラクティブソフトウェア	PS	5,800円	2001年6月14日
THE FEAR	エニックス	PS2	7,800円	2001年7月26日
サイレントヒル2	コナミ	PS2	6,980円	2001年9月27日
零～ZERO～	テクモ	PS2	6,800円	2001年12月13日

ゲーム批評にひとこと　Vol.45の6・7ページが興味深かったです。続編お願いします。（新潟県　佐藤正）

よし、精神科医に聞いてみよう

怖い怖いと思っていても、〝プロの眼〟からみてもホントに怖いのか？ ゲームをさかなに整形外科医の次は精神科医だ!!

とにかく人はホラーが好きである。いや、別にホラー的な行為を好きというわけでなく、昔から「恐怖」は小説や映画、お化け屋敷などであまたの人々に愛され、今はゲームというメディアも加わって、多くの人々に提供されている。現在、多くの人に一番「恐怖」を提供しやすいメディアとなったゲームの「恐怖」とは何か？ それを骨の髄まで味わう方法とは？ この疑問を解決すべく、精神科医・風野春樹氏に話を伺った。

心理的怖さの欠如

——小説や映画と比べて、ゲームは恐怖の伝え方に違いがありますか？

「読むだけや見るだけと違って対話性があるとか、色々違いがありますね」

確かにゲームはテキスト、高精細なグラフィックと映像、音響、それらを組み合わせた演出、そしてユーザーに自ら選択させて恐怖に遭遇させるなど、従来のメディアとは異なる要素がある。というか、様々な要素から複合的に構成されている。

「しかし私がプレイしたいくつかのゲームにおいては、ゲームとしての特性が生かされているとは、あまりいえませんでした。本当に自分がその世界に参加しているというようなことが生かされているゲームが見当たりません」

この発言には、3つの意味が読み取れる。一つは、ゲームというメディアが持つ対話性とシステム。2つ目は、世界観。たとえば海外市場を狙って外国を舞台にしたゲームなどは、日本人には他人事のように感じられる。3つ目として、ゲームに限ったことではないが、昨今のキャラクターや世界観が緻密に構築され、固定された世界では、プレイヤーの感情移入は一定のラインで止められてしまう。この点では、自分の名前を設定し、女の子から誕生日まで祝ってもらえるギャルゲーに大きく劣っているといえるかもしれない（笑）。

——プレイヤーがあくまで対象物から距離が置かれている状態だということでしょうか？

「そうですね。ゲームなら、もっと心理的に、もの凄く怖いものが作れるはずだと思います」

——ゲームのどういった描写に恐怖を感じますか？

「『バイオハザード』は1、2までしかやっていませんが、あれはそんなに怖くないですね。視覚的に気持ち悪いとか、怪物が襲って来て驚くとかはあるんですけれど、そんなに怖いというほどではないです」

——今までゲームで怖いと思ったことは？

「『サイレントヒル』が割と怖かったです。あれは得体の知れない何かがあるなと。『バイオハザード』よりも、心理的な怖さに近づいているなと感じました」

ホラーゲームって本当に怖いの？

――『サイレントヒル』は世界が霧で覆われていたり、布に包まれた死体がぶら下げられていたり、精神的に“ヤバい”人の妄想を映像化したような印象が強いですが。

「まあ、一般的にそう思われているイメージですよね。実際にはそうとは思えません（笑）」

――医者としての立場からすると、あれは作り物だと。

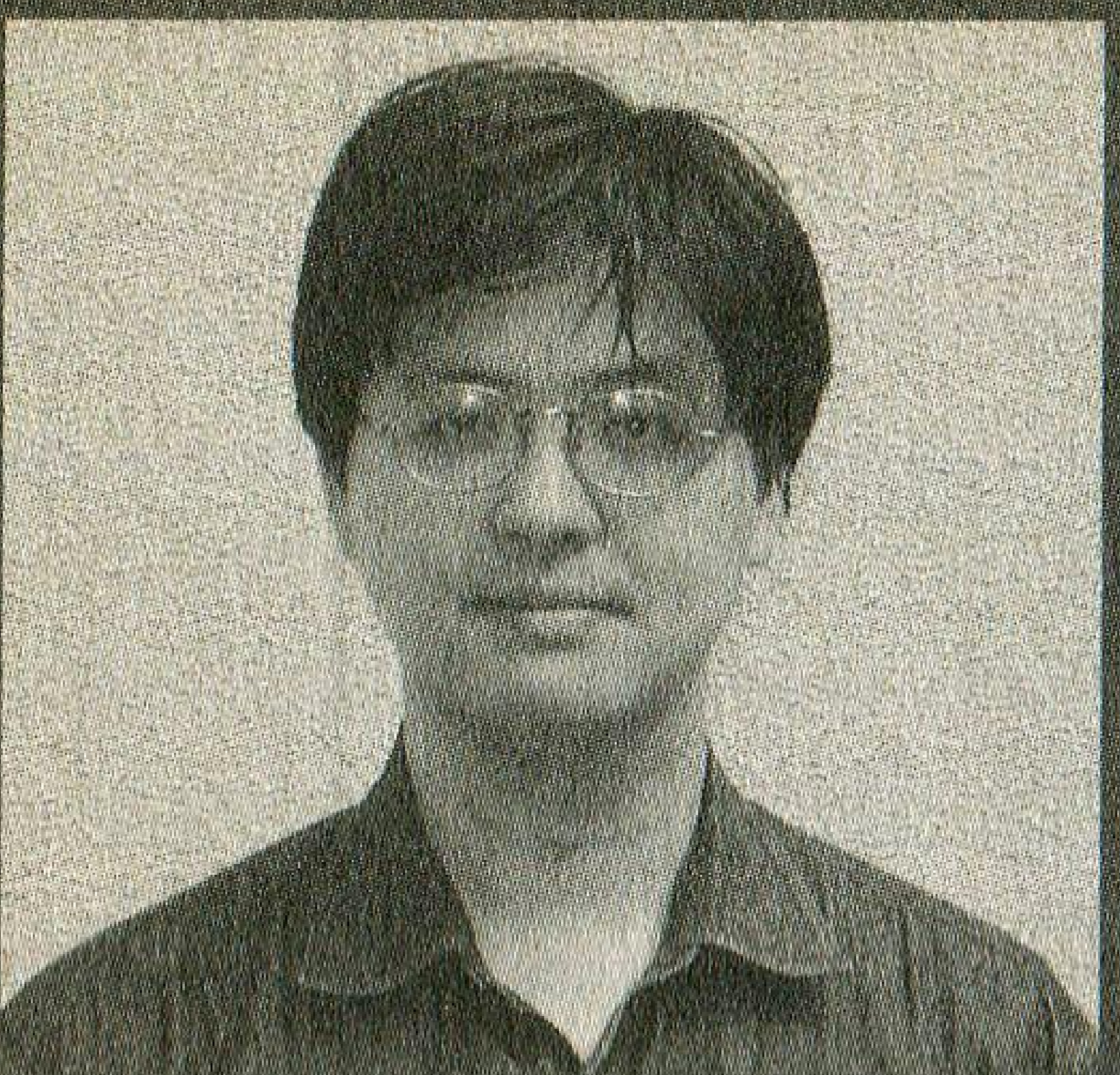
「そうですね」

――『サイレントヒル』で怖いと思ったのはどこでしょう？

「個人的には、ラジオが途切れ途切れに聞こえてくるところですね。あれがただのピーピーといった警告音だったら怖くない。あれはラジオの音だから怖いんです。そして病院が異世界のものに変わってしまうところ。分裂病には世界没落感覚というものがありまして、これは世界そのものが変容してしまうというもので、それが究極の怖さですね」

――それはどんな症状なのでしょう？

「症状としては、何かが起こりそうな予感、何か恐ろしいものか素晴らしいものか分からないけれど、何か世界が刻々と変容していくような予感に襲われます。それが初期症状で、段々現実に音が聞こえてくるとか。これは『バイオハザード』にはないけれど、『サイレントヒル』にはありますね。意図的にそういう効果が出るようにしているのでしょう。『バイオハザード』などは、世界は壊れないじゃないですか。眼前の敵さえ乗り越えれば、いつもの日常が待っている。しかし『サイレントヒル』は割と世界そのものが崩壊していくような怖さがある。自分のいる空間自体そのものが変わってしまうというのは、怖い。ちなみにこういう感覚はカウンセリングでは治りません。不思議なことに、薬物で治ります。これは脳の機能の障害によるものです」



風野春樹氏
今回は精神科医という専門家の立場からホラーゲームを語っていただいた。ご自身も『バイオハザード』や『サイレントヒル』・『刻命館』をプレイするなどゲーム好きでもある。

恐怖の根底にあるもの……

――そもそも恐怖とはどのようなものなのでしょうか？

「精神学的に一番有名な恐怖についての理論は、フロイトの“不気味なもの”に関する概念でしょうか。これはどういうものが怖いのかということを精神分析的に説明していて、まったく見知らぬものは怖くない。本当は身近なものなんだけれど、それが抑圧されてもう一度返って来るようなもの。ゾンビとか、人形とか、普通の人間のような姿をしているけれど、得体が知れないというのが一番怖い

クリエイターのためのホラーゲームを怖くする 五つの約束

①主人公に感情移入させる
これにより、ゲームの主人公の恐怖をプレイヤーが共有できる。ムービーやメディアミックスを前提に、主人公の名前が決め打ちなんていうのは言語道断。

②主人公を孤立化させる。
外から救いの手がさしのべられるなんて思わせず、プレイヤーの精神を追い詰める。途中まで親しんでいた仲間や恋人を怪物化させて、後半執拗に主人公に襲いかからせる。

③出てくる怪物は、皆半人間。
目玉やら手やら、人体の一部を持った怪物ばかり登場する。

④ゲーム内の世界を崩壊させる。
非日常的で異様な世界が自分の世界に浸食していき、もはや安息の地はないのだと思わせる。

⑤以上の条件を生かしたシナリオと世界観、ゲームシステムを構築する。

ゲーム批評にひとこと
興味深い記事もありますが、肝心の批評の部分に地に足のついた主張が見えてきません。
（東京都　萩本安則）

ということですね」

——ゾンビといえば『バイオハザード』ですね。『バイオハザード』で不満なところは、ゾンビものなのに、仲間やよく知った人がゾンビになる。そういった点が少ないところです。ついさっきまで一緒にいた仲間がゾンビとして襲ってくる。ゾンビになっていく哀しみ。母がゾンビになり、殺すべきか否かという葛藤。そういうところが欲しいです」

——ドラマ的な演出部分ですね。RPGならば、仲間が敵になったりすることがよくありますが、そういうものでしょうか？



冒頭のシーンから、一筋縄ではいかないことを感じさせる『サイレントヒル』。独特の雰囲気に引きずり込まれそうだ。

「敵ならばまだいい。理解できない何かに変化していく。ジョージ・A・ロメロのゾンビ映画とかにあるような、見知った人がゾンビになり、唸っているだけなのに、ちょっとしたところで、その人の昔の癖とか仕草とかが出ている。そういった部分が欲しいですね」

確かに救出すべき恋人がラスボスとなる『スプラッターハウス』や、怪物と化しつつある恋人を救わなければならない『人魚の烙印』の物語はせつなく、おぞましい。

そして風野氏が指摘したとおり、『バイオハザード』は『コード・ベロニカ』でクレアのパートナー、スティーブを怪物化させている。もっともこの場合、スティーブはすぐに意識を取り戻して死んでしまうのだが……。ホラーゲームには、プレイヤーのそういった情感に訴えてくるものがまだまだ不足していると風野氏は主張する。

「最近プレイしたゲームでは、『ICO』ですね。あのゲームのラスト、敵である影が主人公の少年と密接な関係にあることが分かります。主人公もあの影のようになっ

フロイト「不気味なもの」とは……

再び戻ってくる親しいもの

「不気味なもの」というのはフロイトの残した論文である。彼はその論文の中で、"切断された身体"、"人形"、"蘇る死者"、"ドッペルゲンガー"、"生きたままの埋葬"、"2重人格"……などの例をあげて「不気味なもの」が人間にどのような影響を与えるのかを問う。そして、フロイトは「不気味なものとは、一度抑圧を経て再び戻ってきた親しいものである」というのである。それは、過去に経験のない未知の生物や体験ではなく、慣れ親しんだものが"死を印象付ける異形のもの"となったときこそが"不気味なのである"ということではないのだろうか。

フロイト

フロイト（1856年～1939年）は精神分析学の創始者である。約50年に渡って、町の開業医と論文の執筆と研究を続け、精神分析学を構築していった。その精神分析学の基本理論は4つからなる。

1.心の動きに"無意識"が大きな影響を与えるという「力動論」
2."イド"、"超自我"、"自我"の3審級を用いた「構造論」
3.リビドー・タナトス・エロスなどの本能衝動を取り上げた「本能論」
4.過去の体験が大きく作用しているという「起源論」

犯罪心理学で一躍有名になった精神分析学だが、この特集で興味を持った方は、その著書を読んでみるのもいい。

ホラーゲームって本当に怖いの？

ていたかもしれないのに、彼等と闘わなければならない。それはとてもつらいです。ゾンビが襲って来るにしても、それが自分と同じものたちなんだと分かるような演出をしないと怖くないのでは？」

——コンシューマの表現上、リアルな人間関係にある人間同士が殺し合うのは、難しいですね。

「『バトル・ロワイアル』に近いですね。ただしそれをやると、あまりプレイし続けたくなくなりますね。それは営業的には失敗かもしれません（笑）」

確かにあまりにも生々しい嫌悪感は一部の好事家には支持されても、マスには受け容れられないだろう。さらにいえば、嫌悪感でなくても、恐怖を追求しすぎるのもゲームとしては問題になる。なぜならば、ゲームが怖くなりすぎると、先に進む意欲が薄れてしまうからだ。適当に怖がらせ、適当に嫌がらせながらも先を見たいと思わせる、このへんのバランスが大切だ。これについては、『イルブリード』と『零～ZERO～』が異なるアプローチをかけている。前者は「恐怖」をトラップイベント化し、うまく立ち回れば怖い目に遭わずに進めるようにした。後者については、プロデューサーの菊地啓介氏が「怖いものを見るとダメージをくらうというシステムを採用しているゲームでは、怖い体験をすること自体がプレイヤーにとってデメリットになってしまうため、なるべく怖いシーンを見ないようにしようとしてしまう。それでは、怖さの核の部分に触れられない。（略）ゲームの骨格の部分として、怖いものをプレイヤー自身の目であえてとらえさせようと考え」、幽霊をカメラで撮影して撃退するシステムになったと述べている。恐怖の捉え方とゲームシステムへの導入、これだけでプレイ感覚は大きく異なってくる。そしてそれが、ゲームというメディアでの恐怖の大小を変化させるのだ。



日本独自の怖さを演出している『零』。回想シーンがモノクロなのも演出として効いている。

進化すべきホラーゲーム

——今後のホラーゲームはどういう方向に進んでいくでしょう？

「『バイオハザード』の方向性で進むと、アクションゲームみたいになってしまいます。これではホラー的な題材を扱っているというだけで、怖くありません。心理的な怖さ、得体の知れない怖さだと、もっと可能性はあると思いますが、これはかなり作家性が必要なので、なかなか難しい。正直な話、私にも具体的なイメージは思いつきません。ただ、テキスト部分にこれはといえるものが少ないのも併せて、シナリオのきめ細かさを強化することが一つの方向性であると思います」

——視覚に依存しないという意味で、画面は残酷でないのに、トラウマのように怖くすることはできるでしょうか？

「やりようによってできるはず。でも、作っても売れないでしょう（笑）」

——怖いのは嫌なのに、なぜ人は恐怖を求めるのでしょうか。

「自分が安全圏にいて、怖いものを味わえるからです。人はそもそもスリルを求めるものです。日常がホラーだったら、人はホラーを求めません。たとえば独裁政権下で明日の命さえ危うい状況では、ホラーゲームなんて求めません」

実は平和ボケともいわれる現代の日本を維持することこそが、ホラーゲームを楽しむ最適な方法だったのである。

天野譲二
（あまの・じょうじ）

90年代以前の恐怖ものに関しては、『悪趣味邦画劇場』（洋泉社）の「―『怪奇大作戦』『日本名作怪談劇場』 怨念と情念がブラウン管を血に染めてた頃―」の拙稿をお読みください。単行本「電子遊戯鬼畜道」（マイクロデザイン刊）が発売中。詳細はhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/で。

ゲーム批評にひとこと PS3（仮）には関心がないので縮小して嬉しかったです。（岐阜県　ヒムロ暁）

ホラーゲームは怖くなくてはならない

ゲーム開発者が語った、〝怖さ〟を生み出す秘訣とは

怖さを楽しむためには、怖すぎてもいけない、もちろん怖くないのは論外だ創り手の考える〝怖さ〟とはなんなのか。そして、実際に体験した〝怖さ〟とは……

ホラーゲームの作りかた

ホラーゲームが恐怖を楽しむ娯楽である以上、作品の出来不出来はユーザーにいかに恐怖を伝えられるかどうかにかかってくる。こういった恐さを演出する仕掛けは、シナリオやシステムなどのゲーム的な要素よりも、重視して扱うべきポイントだろう。当然、開発レベルでも恐怖の表現法法は最大のテーマだったはずで、ホラーゲームの作り手たちが、どのようなスタンスで恐怖と向かい合っていたかは深く興味を覚えるところだ。

というわけで、ホラーゲームの開発者たちが、恐さを演出するために重ねていた努力とはどんなものだったのかを取材してみた。はじめにうかがったのは、『トワイライトシンドローム』（以下『トワシン』）のディレクター、須田剛一氏である。『トワシン』は'96年に「探索編」が発売されたが、身近に起こりうるかもしれない深みあるストーリーと、当時としては画期的な3D音響を採用するなど、斬新なホラーAVGとして記憶に残るタイトルだ。あの緊張感溢れる雰囲気を醸し出すためには、やはり恐さに対する多くの研究が行われたのだろうか。ちなみに、須田氏は『トワシン』開発当時はヒューマンに所属していたが、現在は株式会社グラスホッパー・マニファクチュア代表取締役となっている。

また、インタビューには『トワシン』のビジュアルディレクターを担当した石坂明彦氏、メインプログラムを担当した川上智氏にも同席していただいた。お二方とも現在は須田氏と同じく、グラスホッパー・マニファクチュア所属だ。

――ホラーゲームを作るにあたって、何か研究のようなことはしたんでしょうか。

須田：恐いの嫌いなんで、研究はまったくしませんでしたね。

川上：でも学校とか公園とか行きましたよね。体育館でバレーボールやって遊んだけど（笑）。

須田：公園を音録りしながら歩いたり、健康的にやってましたよね。『トワシン』の暗いムードとは正反対というか。

――な、なるほど。風景や録音のための取材ということですね。グラフィック方面では、何か仕掛けとかありましたか。

石坂：防空壕が出てくる話の中で、心霊写真っぽく、人の顔とか描いたんですよ。誰も気づかないかなと思ってたんですけど、ファンからの手紙で〝あれは意図的にやってるんですか？〟みたいな反響があって。あれはちょっと嬉しかったですね。

須田：え、そんなことやってたの？　全然気づかなかった。

――ディレクターも知らない、本当にあった恐い話というところで

ホラーゲームって本当に怖いの？

しょうか。では、シナリオに関してはどうでしょう。ライターの方にお任せだったんでしょうか。

須田：ネタはヒューマンの企画の中で、みんながアイデアを出しあうような会議で集めました。僕や河野（クロックタワー）が、当初のディレクターに呼ばれて、ブレストの様な、座談会でネタを集めました。

――それは実体験も含まれているということですか。

須田：実体験というより、伝え聞いたものが多いですね。『究明編』にあるテレホンコールっていうストーリーは、僕が小学生の頃に流行った恐い話が元になってます。

――小さい頃に聞いた怪談とかって、やけに恐く思えますよね。

須田：昔は情報も少なかったし、人間にロマンがありましたよね。それが『特命リサーチ200X』によって人間のロマンが次々と駆逐されていくんですよ（笑）。バミューダトライアングルの正体が、海流による磁場っていうのはショックでしたね。〝ウッソ！　タイムスリップしねーのかよ！〟って。

――なんだかホラーゲーム制作とは思えない、楽し気な雰囲気さえ感じますが……。それでは、より恐くするために昔からある恐い話、たとえば四谷怪談とかを取り入れようという気持ちはありましたか？　もしくは、そういった類いは避けようというブレーキが働いたようなところは。

石坂：避けるほうはあるかも。

須田：僕は基本的に大反対。祟りや呪いなんて冗談じゃないんで。

――舞台となった井の頭公園では、バラバラ死体が上がったこともありましたが、そういった現実の事件や大物の怪談は避けていた、と。

須田：恐くするためにそういうことをしようという意識は、現場にはまったくなかったですね。怨念とか呪いっていうのはシャレの通じない領域じゃないですか。会社的にもホラーものということで、プロジェクトのスタート前とマスターアップ後には、お祓いに行きましたからね。

川上：とりあえずは何事もなく終わってくれ、祟りとか逆鱗に触れないように、と思ってましたよ。

恐怖体験続々も科学の力は偉大だった

――ところで、開発中に怪奇現象が起こったりしたことは？

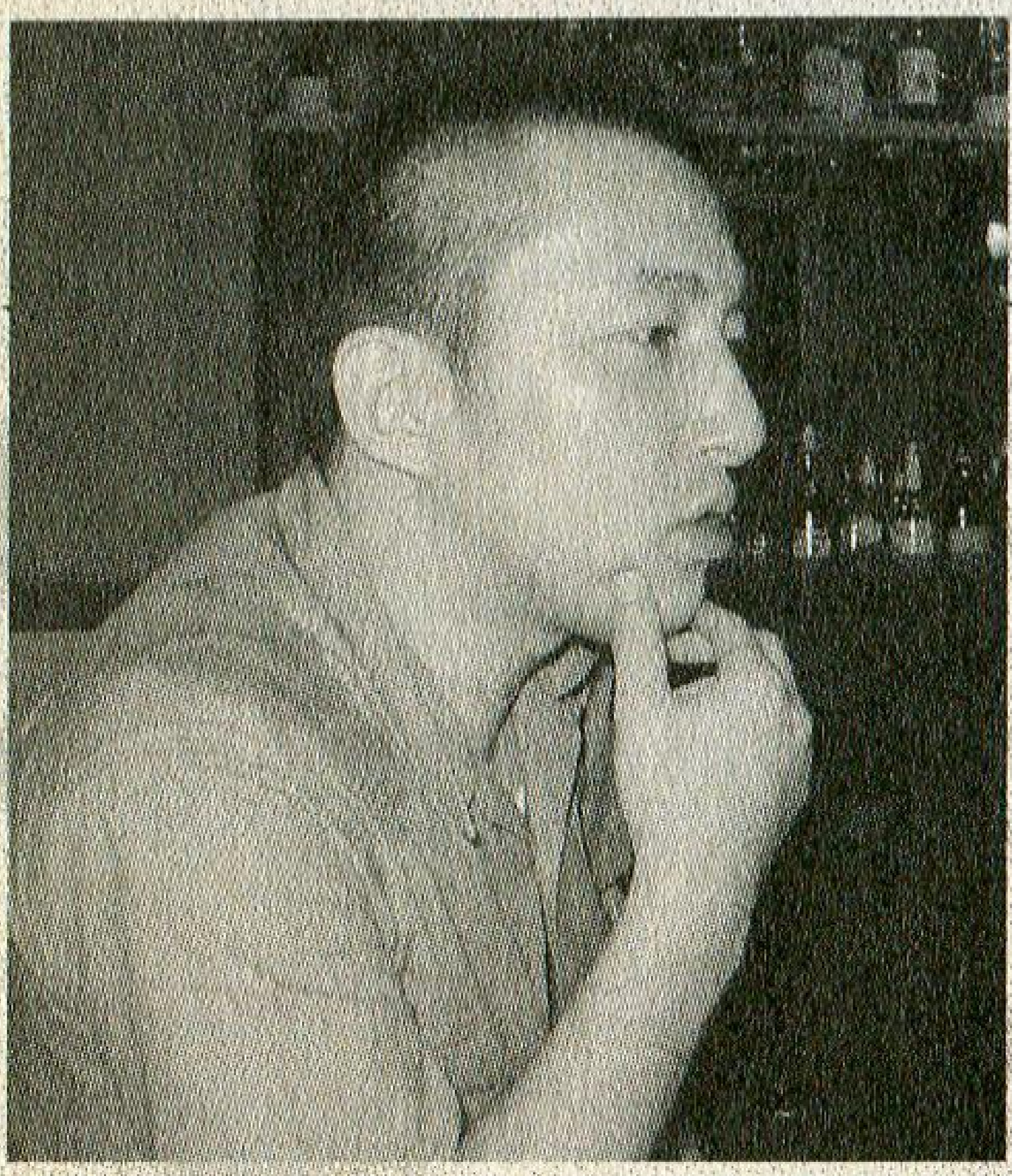
石坂：夜、泊まりこみで作業してるときとか、マシンから喋り声が聞こえたりしましたよ。

須田：それ、ハードディスクの音ですよ。

石坂：よくマシンに妖精が住んでるっていうじゃないですか。これがそうなのかなって。それはけっこう頻繁に聞きました。子供の声で、喋ってる内容まではわからないんですけど。あと、誰もいないはずなのに、マウスの音とかキーボードを叩く音とかも聞きましたね。必ず最後にリターンを押すんですよ。カタカタ、ピシって。

須田：石さん、それ作ってない？　僕がよく聞いたのは、ハードディスクの音が、向こうからこっちにブワーっと近づいてくるっていう話。でも、そういうもののほとんどが『特命リサーチ』で解明されてるんで。磁場の影響らしいですよ。結局、科学で解明できんのかって感じで、あの番組には参りますけどね（笑）。

　うぅむ。かなり面白い話を聞くことができたが、想像していたものと少し違うような……。『トワシン』が恐さを醸し出していたのは、いじめがテーマにあったり、学校などの身近な舞台設定で感情移入しやすい点と、3D音響という技術的な面が融合した結果だろうか。とりあえず結論は焦らず開発現場のスタイルのひとつとして押さえつつ、ほかの現場の声も聞いてみよう。



『トワイライトシンドローム』ディレクター、須田剛一氏。『トワシン』の裏側については「ゲーム批評vol40」を参照してほしい。

ゲーム批評にひとこと
Vol.45において、グラフ、表が活用されている点はとても分かりやすく良好でした。（東京都　奥部陽一）

ホラーゲームにおける想像力とは

続いて取材に応じていただいたのは、『零』を送り出したテクモのスタッフである。今回はプロジェクトを指揮していた菊地啓介氏、柴田誠氏にインタビューの席に着いていただいた。『零』が何より秀逸だと感じるのは、背筋にへばりつくような恐怖感である。本誌別稿でも『零』について書いているので、そちらも参考にしてほしい。

――まずは『零』を開発するにあたって、最初のコンセプトをお聞きしたいのですが。

菊地：どのタイトルでもそうなんですが、ゲームを作るなら、どこか突出したところがあるようにしたいと思ってるんですよ。零の場合は、とにかく〝一番怖いゲームを〟というコンセプトでした。そこで、一番怖いものとは何か、ということをディレクターの柴田が膨らませていったんです。

柴田：何が一番怖いだろうとずっと考えていたのですが、結局は「今、頭の中で怖いものを想像してしまった」というのが最も怖いのではないかと。ハードがPS2に変わったし、CGなどの表面的なものの緻密になっていくでしょうが、それが怖いということには、どうも結びつかなかった。絵は絵でしかないから、それはやっぱり怖くない。それならば、なるべくプレイヤーの想像を喚起する作りにしようと思いました。あそこから出るんじゃないか、あの暗闇に潜んでいるんじゃないか、ここで何があったんだろうとか…そういう妄想が膨らむようにゲームを作っていきました。霊にもエフェクトをかけてなるべくはっきり見せない、物語も核心に触れずに進めて行ったりして。まあ、一番怖い、といっても他のゲームとは怖さの質が違ったものになっていると思います。怖さのジャンルが違うという感じです。

――日本家屋というのも、日本人なら想像力を掻き立てられます。

菊地：天井の梁の上とか、障子の向こう側とか、縁の下とか、日本家屋ならではの作りに、何か潜んでいそうな雰囲気がありますよね。また、日本をメインターゲットに考えた場合、日本家屋は日常と接点のあるものですし、恐怖を効果的に引き出せる舞台装置だと思います。

柴田：まず、そういった何かが出そうで出ない空気感をもった舞台を作って、スタッフみんなで〝ここで何が起きたら一番イヤか〟という妄想を膨らませたんですよ。そうやって、無意識から生まれたものをゲームに入れていきました。

――想像力に頼る以上、ユーザーが恐怖を感じる個人差も発生しますよね。実際の反響はどんなものがあったでしょうか。

菊地：「とにかく怖いものを」とがんばり過ぎたせいか、怖すぎて最後までプレイできないユーザーもいたようです。残念だったのは、昼間に音を消してプレイした方もいたことで、これはぜひ夜中にヘッドホンを着けてプレイしてほしかったですね。もっとも、好きな人にとっては〝もっと何か起こってほしい〟というくらいに楽しんでもらえましたけど。

柴田：このゲームをしていて一歩も動けなくなるというプレイヤーは、想像力が豊かということですよ。自分の想像力にやられてしまうという。そうなると、ゲームをしていない時でも名残で怖くなりますよね。ゲームを引きずって日常も恐くなることは、まさに僕がやりたかったことです。

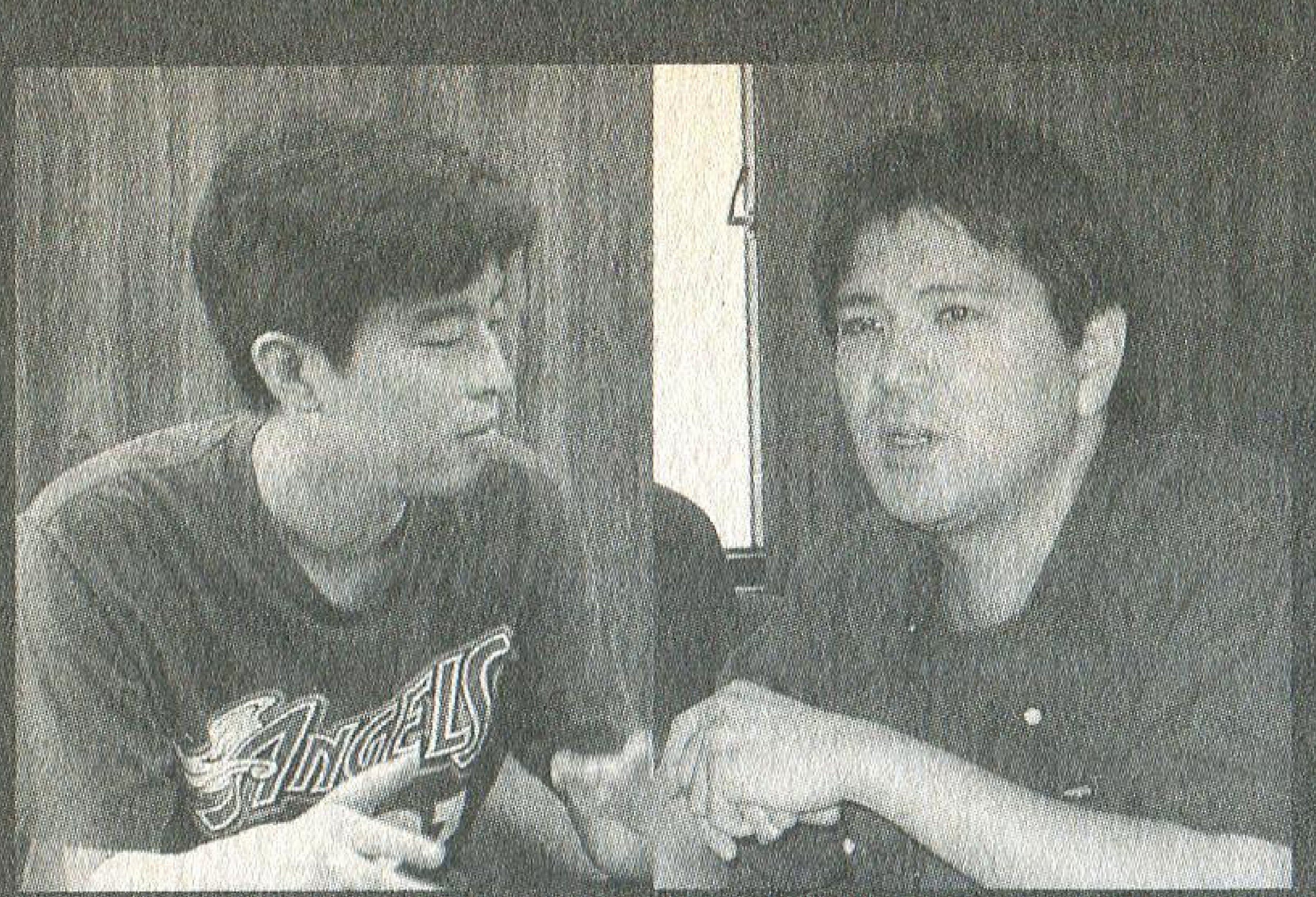
――それ、やられましたよ。後ろとか妙に気になるようになっちゃいましたから。

お祓い不要！怖さとともに開発決行

――ところで、『零』に登場する霊なんですが、いわゆる見える人にとってはかなりリアルな描写だそうです。スタッフに見える人がいたりするんでしょうか。

柴田：日常的に見えるわけではないんですが、ちょうどこの会議室にいるものを見たことありますよ（笑）。自分のデスクから、この会議室のドアが見えるんですけど、そこから白い顔を出したり引いたりしているやつがいたんです。はじめは社員かと思っていたんですけど、1時間たってもやってたん

ホラーゲームって本当に怖いの？



『零』のメインスタッフの菊地啓介氏（左）、柴田誠氏（右）。『零』だけでなく『刻命館』なども手がける。

で「しつこいぞ」と見にきてみたら誰もいなかった。

――それじゃあ、柴田さんの指示でモデリングが進められたのですか。

菊地：『零』の世界では霊はこうあるべきだ、という柴田の理念に合致するかどうかに注意しながら、各スタッフもアイデアを出しました。霊の見え方も、なんとなく共通したイメージがあったので、一貫性を保っていると思いますね。

――柴田さんが見た以外に、何か怪奇現象はありましたか。

菊地：誰もいないのに髪を引っ張られたというスタッフがいたり、蛍光灯が破裂して割れたなんていうこともありました。どちらも普段はありえないような現象ですが、霊との関係はわかりませんね。私は、あんまり関係していると思いたくないんですけど。

――さすがに気になるレベルですね。お祓いに行く所もありますが、そういった処置はしましたか。

菊地：スタッフから、お祓いを望む声が上がったんですけど、プロジェクトの統一見解としてお祓いはしないまま進行しました。

――え、どうしてですか？

菊池：まあ、お払いをしないという、怖さを感じる環境で作業したかったんです。どうしてもという人には、お札を持ってもらいました。

柴田：私はお札つけてました。何度貼っても、いつのまにかはがれ落ちてましたが……（笑）。

――徹底して追い込んでますね。

柴田：後から知ったんですけど、スタッフのほとんどが怖がりだったみたいです。"映画『リング』のあの場面見た？"という話をしてても、実は見てなくて調子をあわせていただけだったりして。どうりで曖昧だと思った…

菊地：恐いもの好きが集まっても、変にパロディめいてしまったりするので、それはよかったと思っています。普通の人がどういうものを恐がるのかを意識しておかないと、本当の恐さは表現できないでしょうしね。

――なるほど。チームの共通理解が活かされる場面ですね。

柴田：怖さというのは、個人の経験や考え方に左右されますし、完成型というものはないんですよね。だから、多くの人が収まる範囲を見つけて一本のゲームにするには、スタッフでは感覚を共有するのは大切です。結局、どうやったら恐怖が発生するかは明確な手段がないんです。自分が怖いと思う瞬間を頼りに形にしていくしかなくて。がんばって作っても、怖さが生まれなくては意味がない。すべてが無駄になってしまう。別の意味で怖いジャンルですね。

――このあたりが、ホラーゲームとほかのジャンルを差異化するポイントかもしれません。

こうして2作品の開発者から話を聞いてみると、ホラーゲームがいかにユーザーの感受性に負うところが大きいものかがわかる。その感受性に近づけようとした結果、『トワシン』の吉祥寺という町や学校という近しい舞台と、『零』の古き日本家屋という舞台設定にたどりついたのだろう。まったく知らない仮想の異世界へ誘うゲームという媒体の中で、ホラーゲームは現実の経験や知識に裏づけられた想像力を喚起させる。作り手たちが恐怖を生み出すために模索し、提案しているのは、まさにこの想像力にほかならないのだ。



松田剛（まつだ・つよし）：74年生まれ。ライター。ホント言うとホラーゲームは恐くて敬遠してたんですが、今回の特集で触りまくることに。ゲームのデキにケチつけるところはないものの、恐がりが無理してやるもんじゃないですね。

夏の熱帯夜の一服の清涼剤

ホラーゲームの名作たち……

"怖さ"を表現する方法はいくつかある。
異なった手法で"怖さ"を演出しているホラーゲーム７本、
希望する恐怖は見つかるか……

シリアルエクスペリメンツ レイン

ジャンル：AVG／メーカー：パイオニアLDC／
機種：PS／価格：5,800円／発売日：'98年11月26日

生命の危機は恐怖の源となるが、自我の危機もまた恐怖を生み出す。たとえ命があり、痛い思いをしないとしても、今の自分が自分でなくなるのは恐ろしいことだ。

本作は特異なゲームだ。AVGのようだが、操作すべき主体がいない。一人の人間と、その周辺の出来事に関するデータをゲーム内のネットワークから集めていき、何が起こったのかを知る。プレイヤーがすることはそれだけだ。

岩倉玲音という少女がいる。彼女は感受性が鋭く、しかも人見知りのする性格であるため、神経過敏になりやすい。ある時から玲音は幻覚を見るようになり、カウンセラーの元を訪れ治療を受け始める。プレイヤーが拾い上げていくものは、このカウンセリングの記録と、カウンセリングの一環として書かれた玲音の日記の音声データ、およびそれに付随する映像データである。

正直な話、データを拾っていくだけなので、ゲームとして成り立っているとは言い難い。最後までデータを集めたとしても、データを読み取ったプレイヤー自身が、その意味を理解できなかったらそれまで。別に何かが達成されるわけでもない。人を選ぶゲームだ。だが、ある種の人間――玲音のような人間にとっては、痛々しい恐怖に満ちたゲームとなる。

玲音は常に自我の危機にさらされている。幻覚が見えること、人見知りする暗い性格であること、他人とは根本的に異なる感覚を持っていること、離婚してしまった両親のこと、誰とも一緒になれないこと…思春期の玲音にとっては痛切で重い命題だ。データを集め、玲音自身の自己否定的な言葉を聞く度に、憂鬱な感情に支配されていく。そして、それらの危機に対する玲音の回答を知った時、憂鬱は戦慄へと変わる。

…たとえば、ネットで精神病患者の日記を読み進んでいたところ、最後に「×月×日　○○は自殺しこの世を去りました。家族より」と書かれているのを見てしまったような、そんな感覚に近い。もっとも、玲音が出した回答は自殺ではない。玲音は最後に、意志と存在が玲音でいられるところへと行った。そこがゲームの終わりにならないところが、本作の果てしない恐ろしさである。2周、3周とゲームを繰り返した時、次に回答を求められているのが誰なのか、はっきり意識することだろう……



カワイイ絵とは対照的にハードな内容。精神的な恐怖は後を引くものだ。

ホラーゲームって本当に怖いの?

夢見館の物語

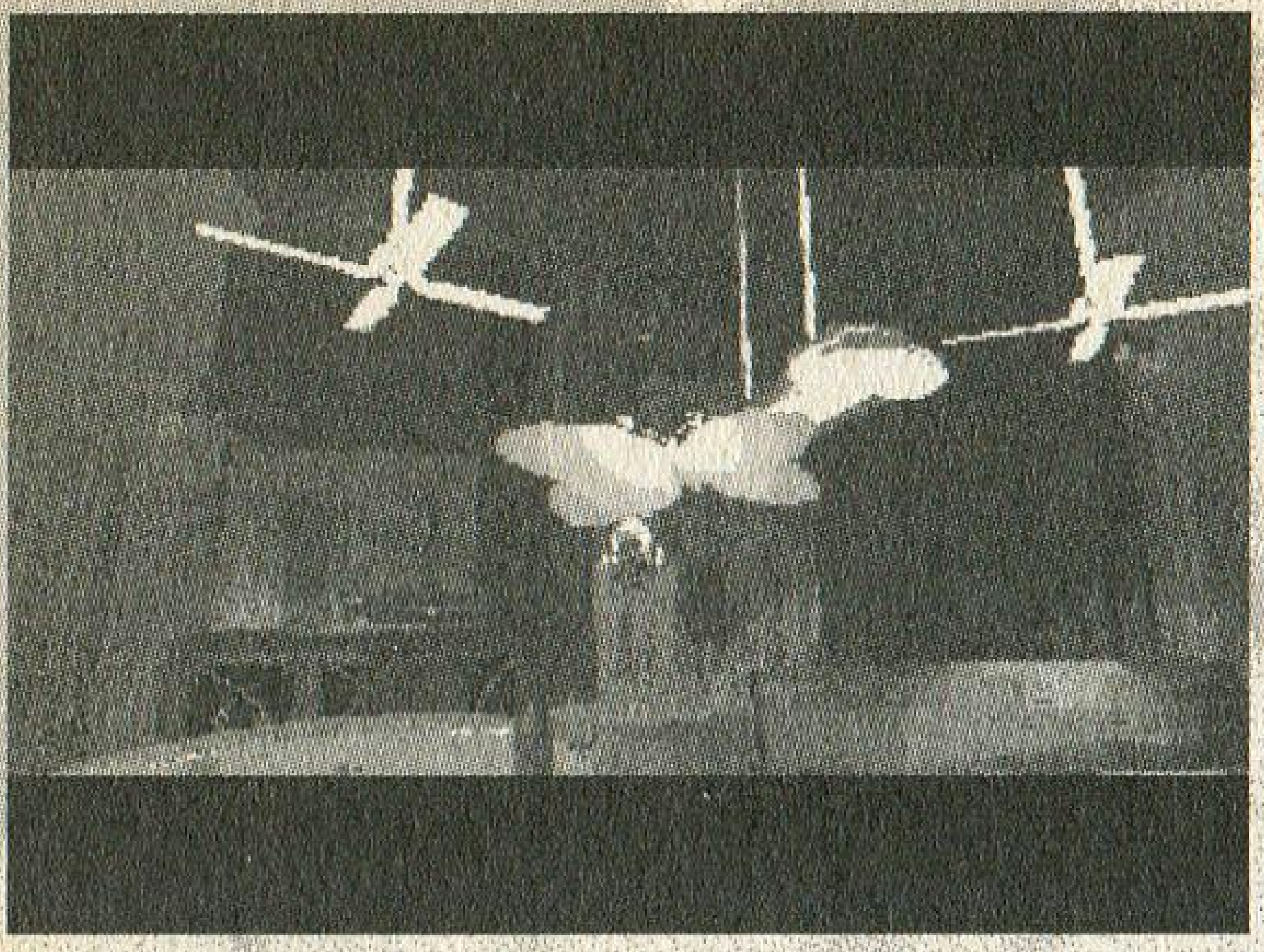
ジャンル:AVG/メーカー:セガ/機種:MCD/
価格:7,800円/発売日:'93年12月10日

——薄闇の空の下、人気のない草むらで遊ぶ兄妹。暗くなったからもう帰ろうという兄の声も聞かず、妹は美しい蝶を追いかけていってしまう。妹の姿を探しているうちに、兄は見たこともない洋館を発見する。そこは四年に一度、満月の夜にだけ現れる、人の魂の行き着く場所だった——

本作は全編がCGレンダリングムービーで構成されたAVGである。夢見館に迷い込んだ妹を捜し出し、館から脱出するのが目的。ゲームの中でムービーを流すことさえ珍しかった時代に、移動や会話まで継ぎ目なくムービーでつないでいたため、MDユーザー内では大いに話題となった。

もっとも、今ではCGムービーなど当たり前の手法となってしまったが、それでも本作の魅力は失われない。それどころか、むしろ新鮮味さえ感じてしまう。

夢見館の内部では、人の姿を見ることがない。ここは何らかの事情により世を捨てた人間の魂が、その姿を蝶に変えてさまよう場所だからだ。蝶になった人々との会話が想像力を刺激し、どこか遠くから響いてくる妹の声が背筋を寒くする。荒い画質のムービーと音声のみの演出が、これほど恐ろしいとは。おそらくは技術的な問題から人間を出さなかったのだろうが、それが逆に夢見館のはかなげな雰囲気を深めているのだ。


純文学的な雰囲気を漂わせるホラーゲーム。MCDユーザーならばプレイしておきたい。

ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女

ジャンル:AVG/メーカー:任天堂/機種:FCD/
価格:書き換え/発売日:'89年9月2日

ディスクシステムの傑作AVGシリーズ第2弾。プレイヤーは私立探偵の助手として、女子高生殺人事件の捜査にあたる。

本作はホラーというよりも、少年探偵ものといった風情だが、そこに恐怖のアクセントを加えているのが「うしろの少女」の噂話だ。探偵倶楽部というサークルのメンバーだった小島洋子は、生徒たちの間で噂になっているある話に興味を持った。それは「一人で教室にいると、後ろから誰かの呼ぶ声がする。振り返るとそこに、血染めの少女が立っている」という、よくある学校の怪談に過ぎなかったが、彼女は持ち前の好奇心から調査を始め……一週間後、彼女は遺体となって河原で発見された。

主人公は洋子の親友である橘あゆみとともに学校内での捜査を進めるが、事あるごとに「うしろの少女」の話に行き当たる。さらに、洋子が調べていたという15年前の少女失踪事件と絡み、死んだ洋子、15年前に消えた女生徒、「うしろの少女」の姿がオーバーラップしていく。この物語の構成が秀逸だ。

本作は15年も前のソフトであり、映像も音楽も貧弱としか言いようがないが、「うしろの少女」にまつわる話が転がり始めると一気に引き込まれてしまう。ツボをついた演出とシナリオの力である。後にニンテンドウパワーでリメイクされたのもうなずける話だ。



ファミコン時代にも"怖い"ゲームは存在する。グラフィックに頼れない分、より怖いのかも……

ゲーム批評にひとこと 移植、リメイクのソフトが出ているが、それら全般についての特集が欲しい。(奈良県 怠惰)

ザ・フィアー

ジャンル：AVG／メーカー：エニックス／機種：PS2／価格：7，800円／発売日：2001年7月26日

TV局のホラー番組企画のため、殺人事件などの噂が絶えない古びた洋館に、アイドルとスタッフが集められた。撮影は順調だったが、スタッフの1人が何者かの手によって殺され、しかも館の中に閉じ込められてしまう。プレイヤーはカメラマンとなり、脱出の手だてを探ることになった。

　血みどろの実写ムービーは映像のプロたちが手がけただけあって、CGとは違ったエグさがあるのだが、アイドルたちの演技やストーリーの唐突さには、やはりなじめない人もいるだろう。実写ゲームに対する抵抗があると、素直に恐がれないかもしれない。



アイドルが血まみれになるという、困った楽しみ方をする人も……

　しかし、だからといって馬鹿にしたものでもない。テレビ番組の企画であるという点に注目してほしい。テレビには仕込みやヤラセがつきものだ。ここはスタッフが仕立て上げたお化け屋敷なのか、それとも中には、館の過去にまつわるものが残っているのか……2周目以降で話の展開が変わることもあり、ヤラセと簡単に断定させないところは意欲的である。

　ZUNTATAが作曲したBGMも注目点だ。ホラーにはハッタリの効いた怖いBGMが必要とされるが、同時に恐怖感の奥底にある悲しみを表現することも求められる。本作のBGMはその両方を満たした名曲ばかりなので、時にはじっくりと聴いてみよう。

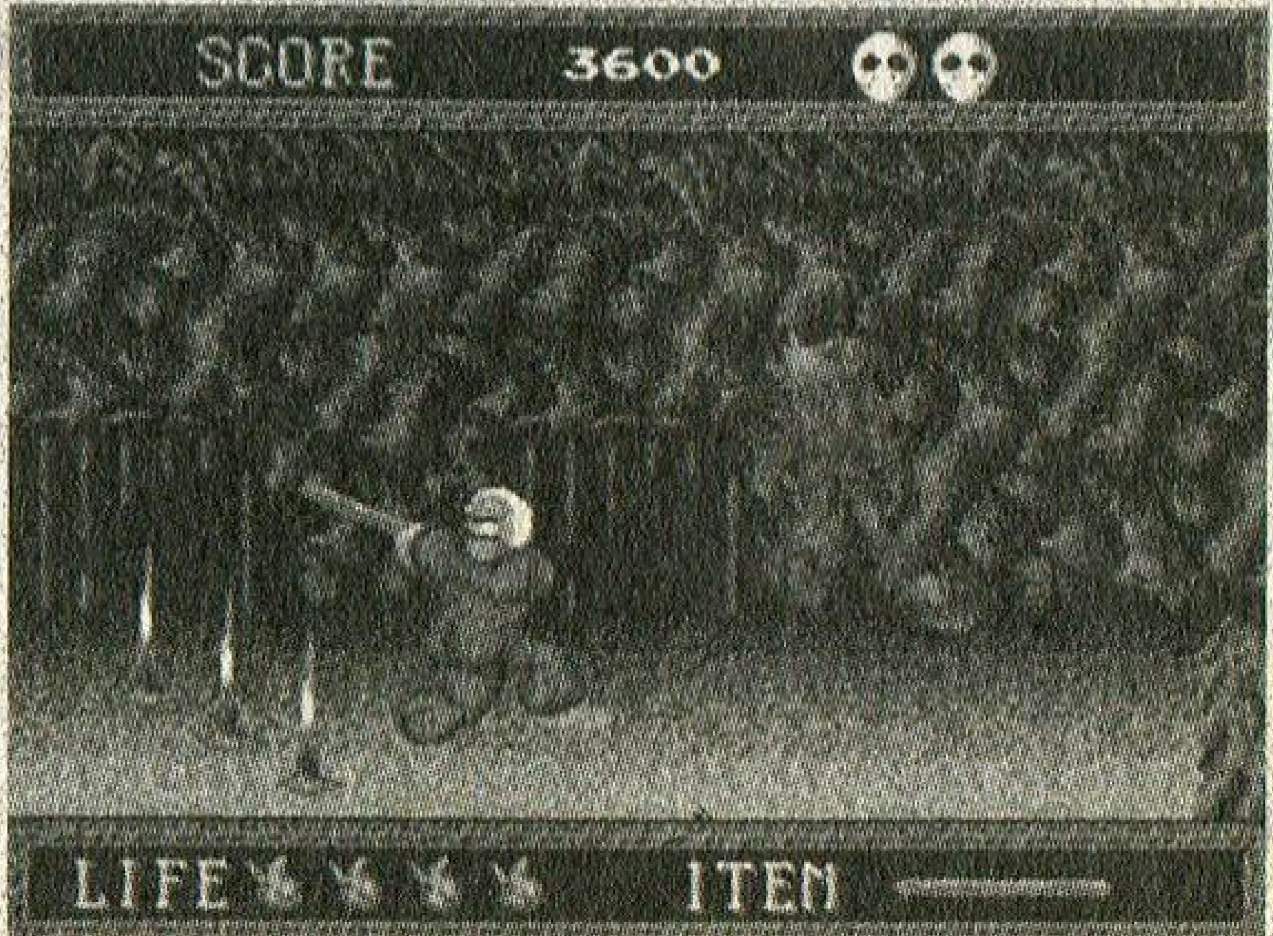
スプラッターハウス

ジャンル：ACG／メーカー：ナムコ／機種：PCE／価格：6，800円／発売日：'90年4月3日

　ここまでAVGの紹介が続いたが、本作は純然たる横スクロールACGである。大学で超心理学を専攻するリックとジェニファーの2人は、超心理学の権威であるウエスト博士の館を訪ねたが、そこにいたのはウエスト博士ではなく、彼が作り出した怪物たちだった……というわけで、お約束通りジェニファーはさらわれ、お約束通りリックはヘルマスク（ジェイ○ンがつけてたホッケーマスクそっくり）の力を借りて、ジェニファーを救いに行くのであった。まるっきりB級ホラー映画な感じである。

　本作のすごいところは、やはりジェイソ…ではなくリックの戦いぶりだろう。ナタを振り回して怪物の首をスコーン！　角材で怪物を横殴りすれば、壁にぶっ飛んでいってグシャァ！　と、PTAが眉をひそめる残酷表現が続く。

　もし、これでジェニファーを救い出してハッピーエンドになっていたら、B級ホラー映画っぽいACGという評価で終わっていただろう。だが、そうはならなかった。ステージ5においてリックは、怪物と化したジェニファーを自らの手で殺めることになる。そこには、もう、借り物のB級ホラーテイストはない。リックの激しい憎悪があるだけだ。この光景を見てしまうと、もう本作の残酷さをジョークとして受け取ることができなくなる。心底恐ろしいACGだ。



見た目は単なるパロディだが、"哲学的要素"を含んだ問題作となる。

ゲーム批評にひとこと　定価が高い。（小林　正夫）

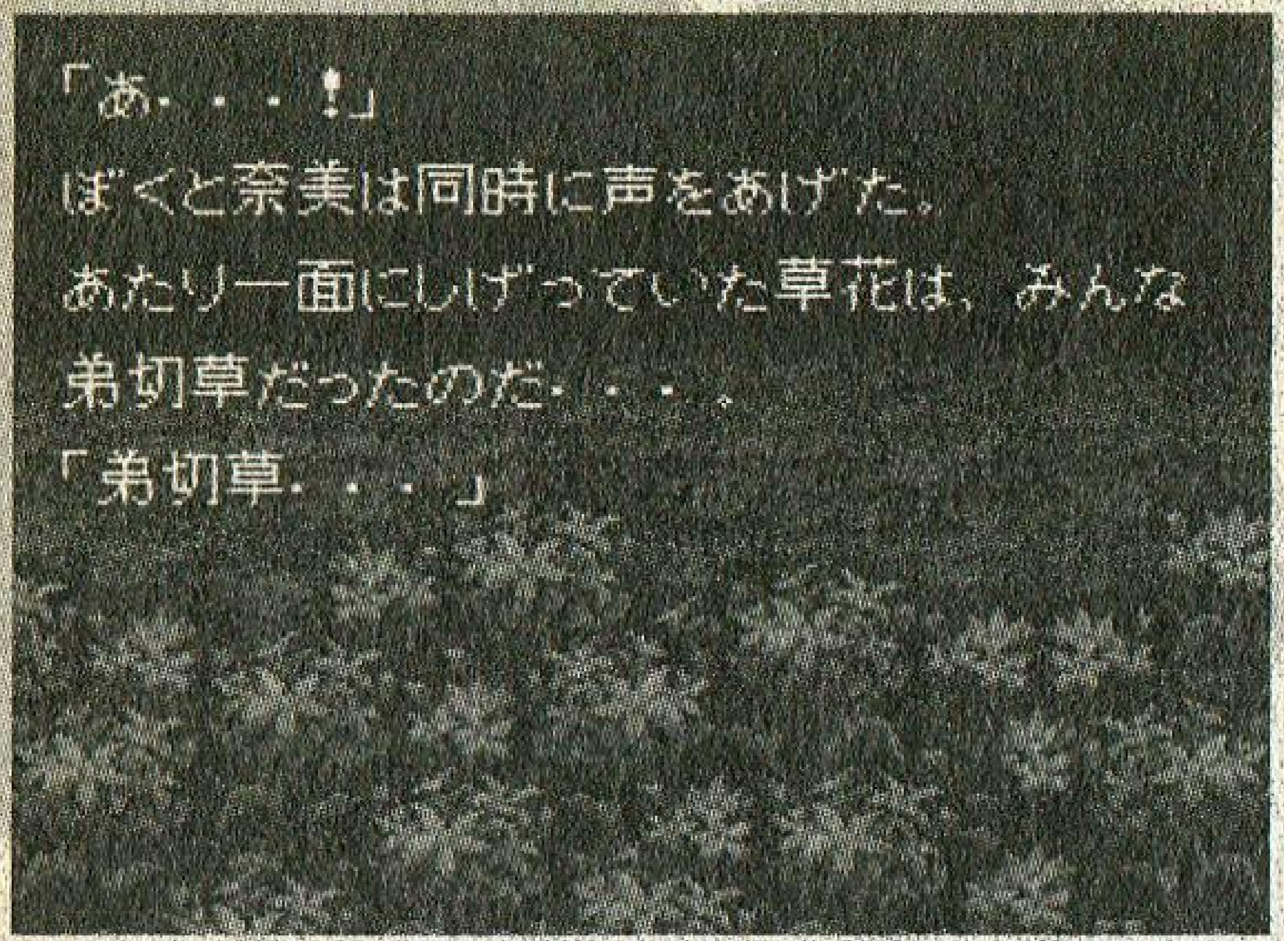
ホラーゲームって本当に怖いの？

弟切草

ジャンル：AVG／メーカー：チュンソフト／機種：SFC／価格：8，800円／発売日：'92年3月7日

サウンドノベルというジャンルを切り開いた名作。大学の同期である主人公と奈美は、山道をドライブしている途中で事故に遭い、車を失ってしまう。引き返すこともできず途方に暮れていた2人は、弟切草の生える草むらの向こうに、1軒の洋館を見つけた…

　この特集の中で「洋館」を舞台にしたゲームを何本も紹介したので、読者の皆さんも飽きてしまったことだろうが、この記事のために改めてプレイした筆者は、飽きるどころか改めてサウンドノベルの威力を思い知らされた。



文字だけで表現する“怖さ”を見事に表現した名前。音の使い方も秀逸だった。

　ビジュアルの上にだらだらと文章を載せたAVGのことを、世間ではまとめてサウンドノベルと呼んでいるが、サウンドに気遣いのない作品までそう呼ぶのは間違っている。そもそも本作の場合、開発当初は音と文章だけで構成されていた。結果的にビジュアルシーンも追加されたが、「音で勝負しよう」という意志が強かったからこそ、サウンドノベルという呼称がそのまま残ったのである。

　本当に、音の出し方が絶妙だ。たとえミエミエでも、何かが起こるたびに体温が1度下がる（過去にプレイしたことがあるのに！）。本作の脚本を担当した長坂秀佳氏は、数多くのTVドラマ脚本を手がけたベテランである。だからこそ音のタイミングまで気遣った作品が出来上がったのだろう。

サイレントヒル

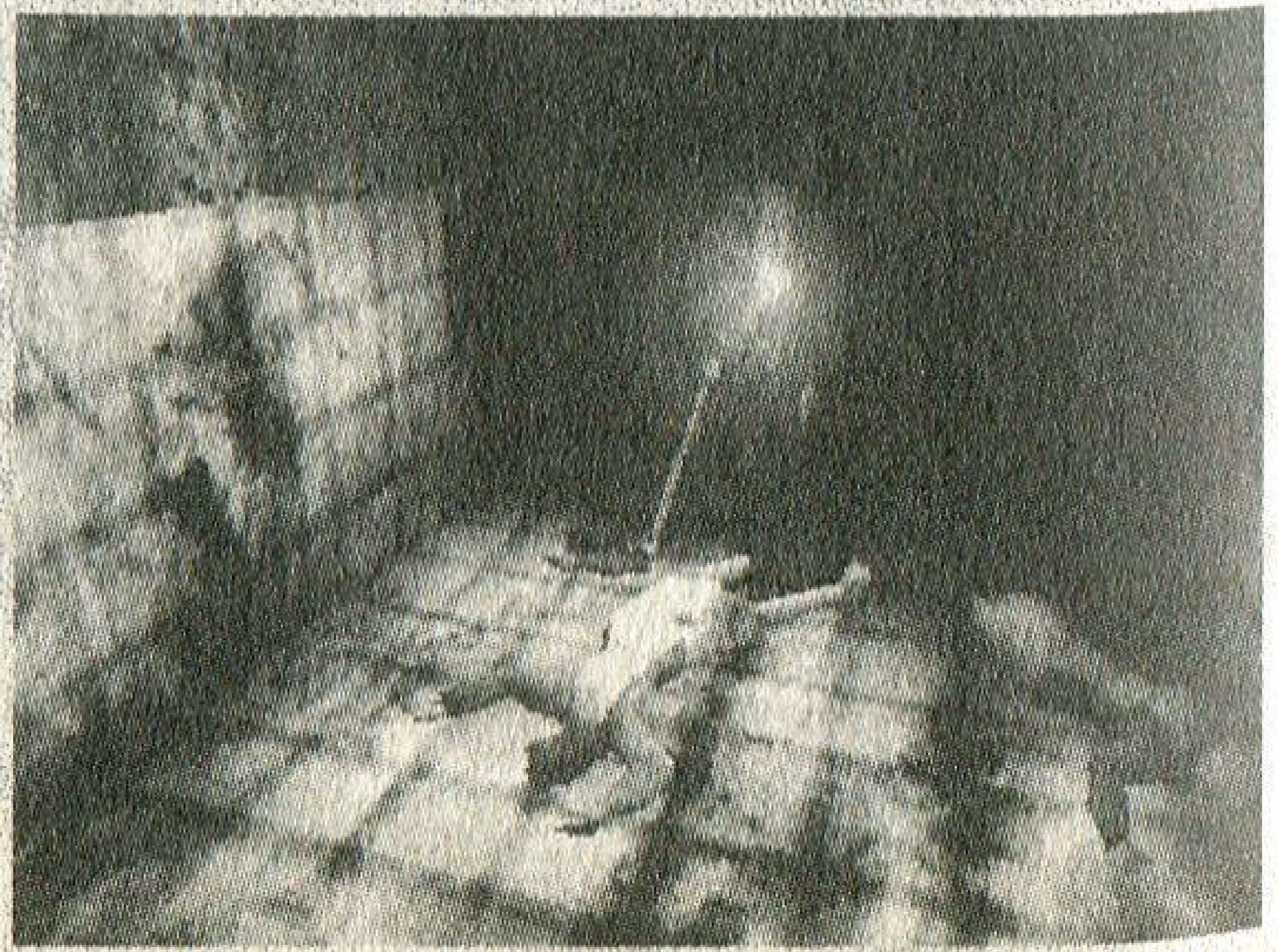
ジャンル：AVG／メーカー：コナミ／機種：PS／価格：5，800円／発売日：'99年3月4日

異世界で怪物に追いかけられる悪夢もあれば、現実とほとんど変わらないが、何かがずれてしまった世界の中で、わけもわからずに苦しめられる悪夢もある。

　――ハリー・メイスンは娘と共に休暇を過ごすために、湖畔のリゾート町「サイレントヒル」を訪れた。しかし町に向かう途中、事故に遭い娘とはぐれてしまう。娘を捜してサイレントヒルに入ったハリーが目にしたものは、誰もいないゴーストタウンだった――

　最初は「ああ、よくあるバ○オ系か」と余裕の気持ちでプレイできる…が、娘を捜して学校の中に入り、そこから「学校のようだが学校ではない場所」に辿り着いた時から、何かがおかしいことに気づくだろう。ここは墓場か、死体安置所か、刑場か、人体実験室か、絶滅収容所か…あるいは、地獄か。現実世界のどんな不吉な場所よりも不気味で、それでいて今までいた学校ともよく似ている。わからない。何もわからない……が、今は目の前の怪物どもを叩き潰し、娘を救わなければならない。

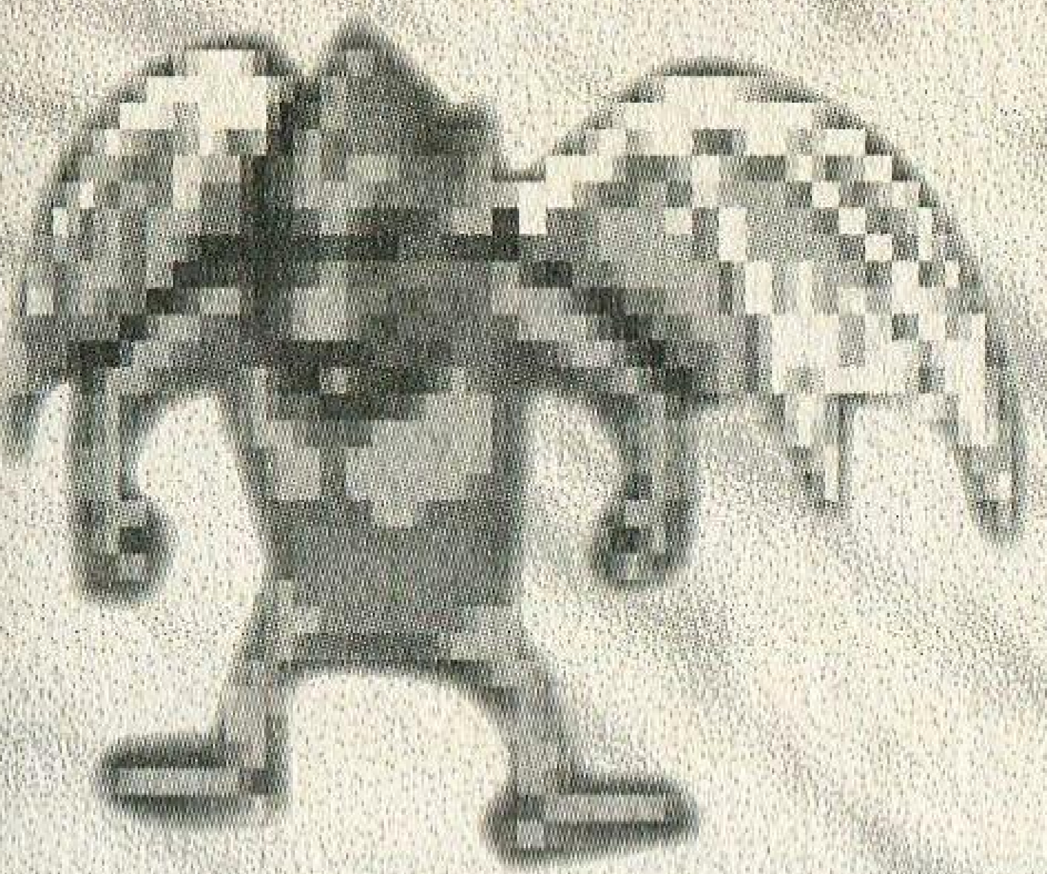
　世界の歪み方といい、エンド後の後味の悪さといい、最悪（褒め言葉）の恐怖ゲームだ。怪物だけではなく、世界全体から悪意を感じたいと願う恐怖ゲーム中毒患者だけにお勧めしたい。そういう人でないと、どこか耐えられないところがあるからだ……



霧を使って独特の世界観を表現。常識を逸した設定も驚く。

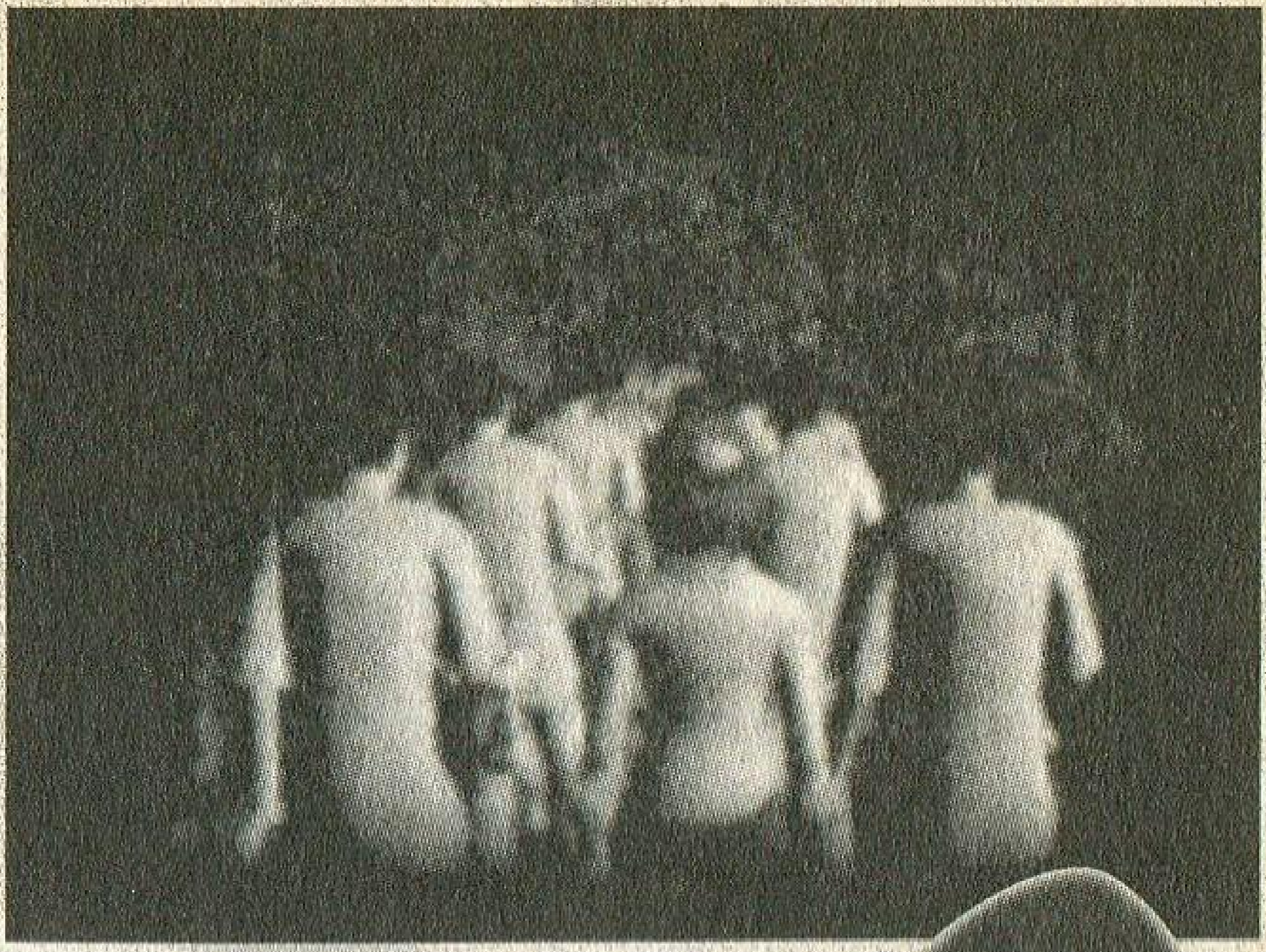
RD(あーるでぃー)：フリーライター。『怒首領蜂大往生』と『頭文字D』に明け暮れる日々を夢見ながら、原稿書きに煮詰まる日々を送っているらしい。

レッドアリーマー



『魔界村』シリーズで、魔王よりもアーサーのライバルとして認識されているであろうレッドアリーマー。鎧がはがれた場面、狭い場所でコイツが登場したら、本気で怖かったりします。

出典：『魔界村』



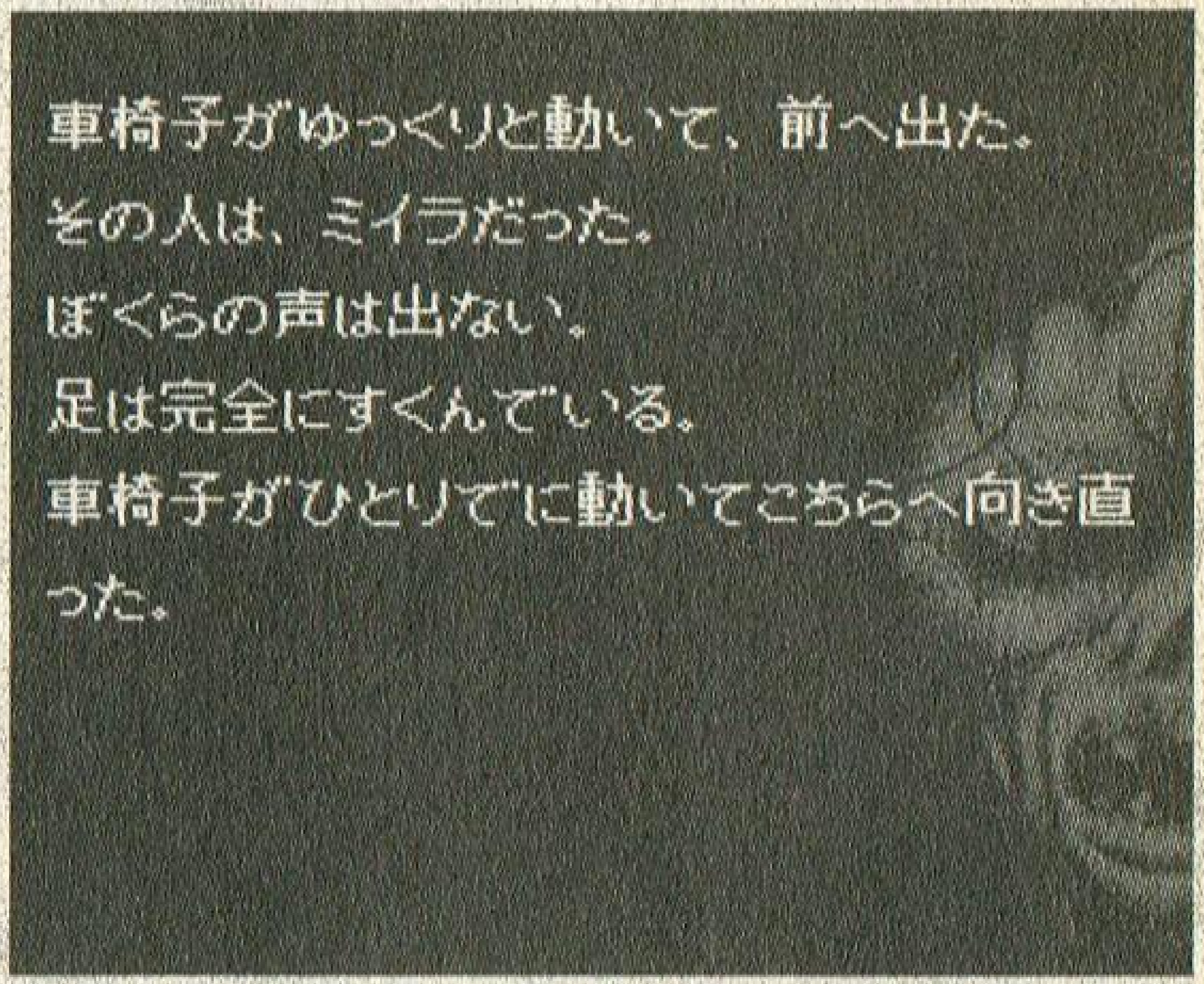


霊

日本で圧倒的な"恐怖"のシェアを占めているのが「霊」。それはもうPS2並。そんな「霊」ですがホラーゲームで登場することは多いとはいえませんが、『零』の「霊」の出方は秀逸。あの出方と消え方は完璧です。

出典：『零』など

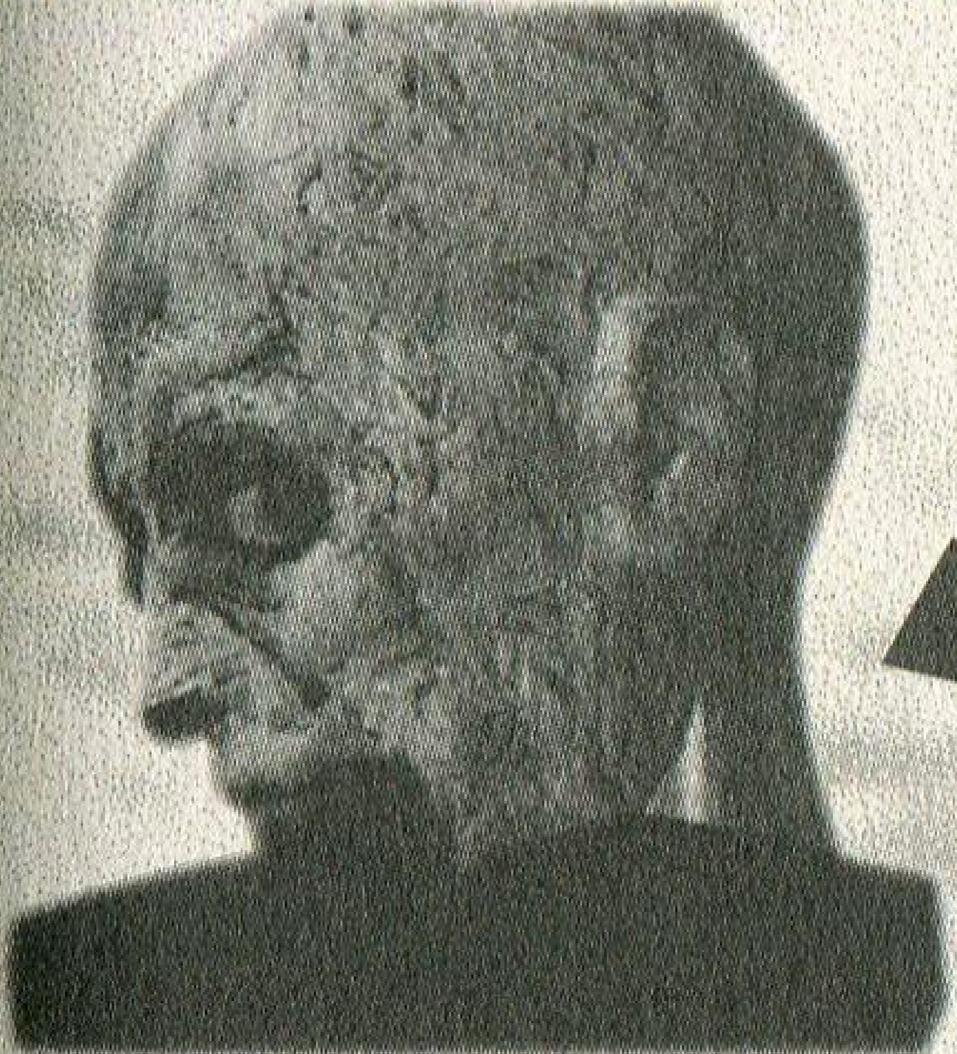
の愛すべき 名脇役たち



テキスト

ホラーゲームを盛り上げるのは、なにもグラフィックやサウンドだけではありません。サウンドノベルのように"文字・文章"で怖さを引き出している名作もあります。"ビックリ系"ならともかく"ジワジワ系"が好きならテキストは最重要でしょう。

出典：『弟切草』・『かまいたちの夜』など





ゾンビ

『バイオハザード』で一躍ホラーゲームの適役の第一人者となったゾンビ。『バイオハザード』シリーズも回を重ねるごとにグラフィックが進化して、現在のGC版ではこんなに綺麗になりました。しかも、倒してもしても蘇ってきたりもしますよ。

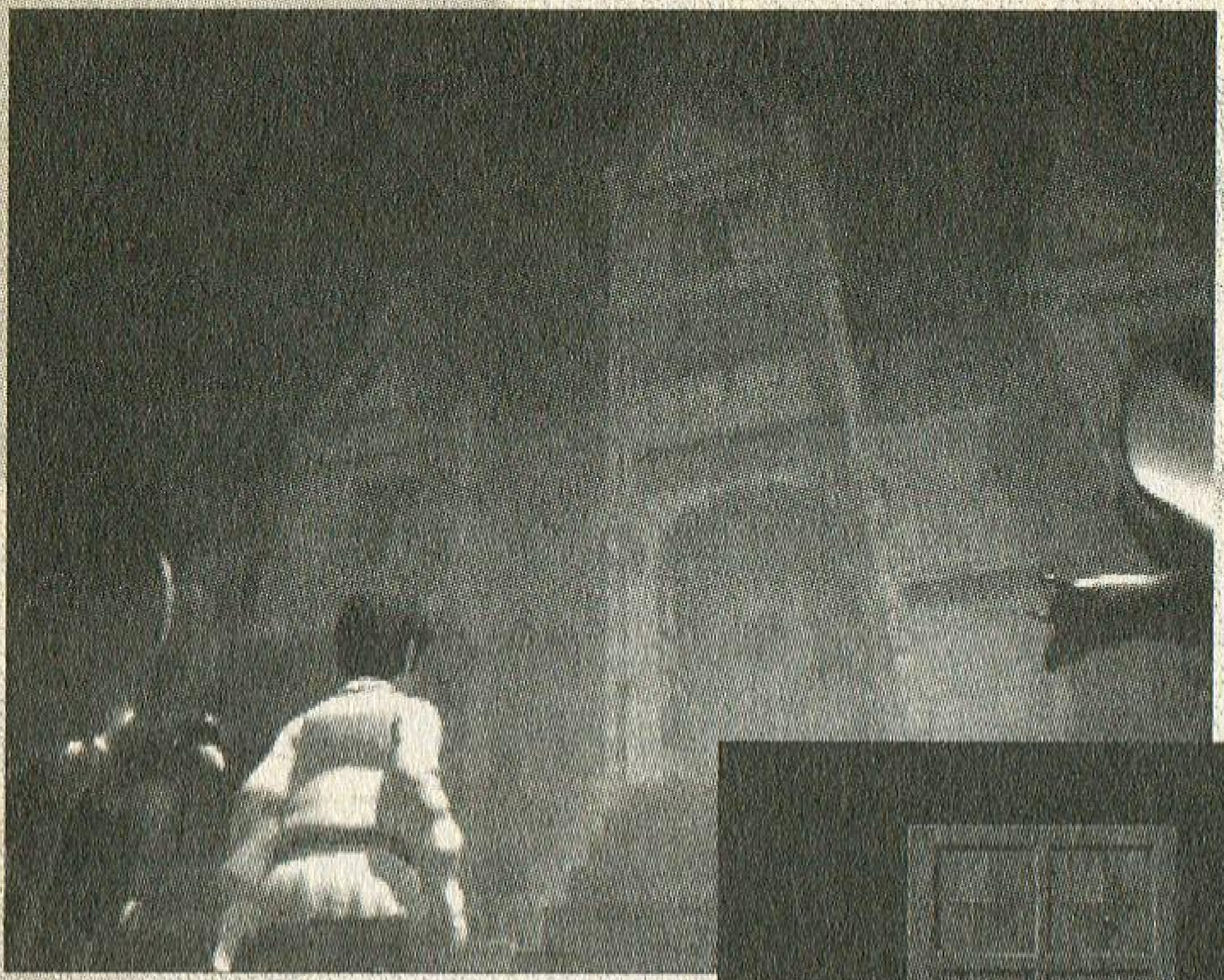
出典：『バイオハザード』など

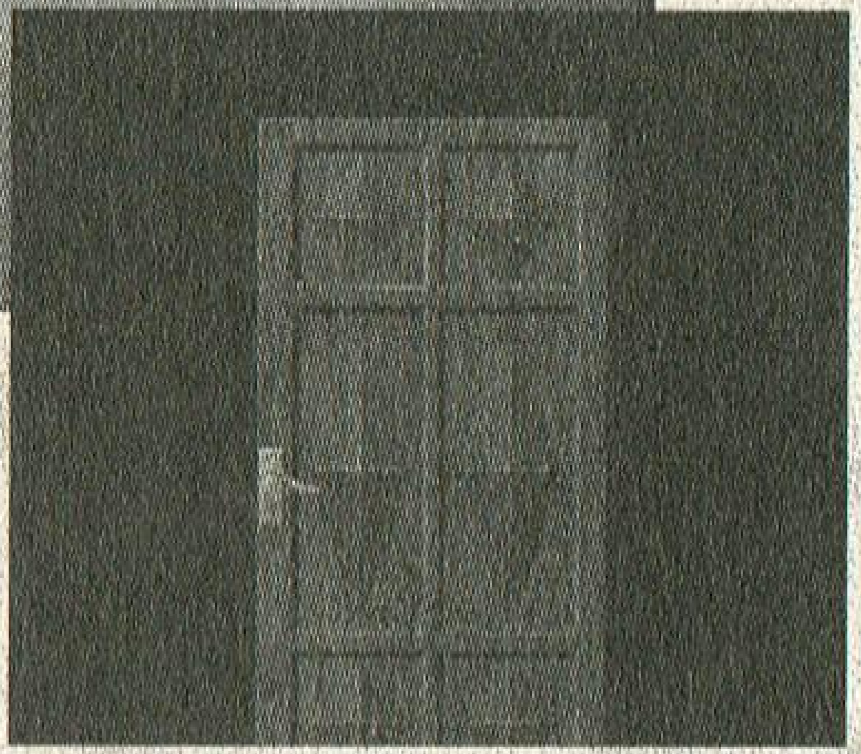
ゲーム批評にひとこと Xboxが沈没は早すぎる。ある意味まだ始まってないのでは……。（新潟県　金子知尋）

ホラーゲームって本当に怖いの？

ホラーゲーム

ホラーゲームで強烈な個性を放つ、脇役たち。かれらの存在がなければ、"怖い"なんてありえないのだ!!





洋館と扉

ホラーゲームの舞台として重宝されている洋館。閉鎖空間を生み出して逃げ場を塞ぐ。そうすれば、プレイヤーはいやでも"怖い"場所に留まるほかありません。こういった閉鎖的ななかで"扉"の存在が新らしい展開と"恐怖の演出"として機能しています。

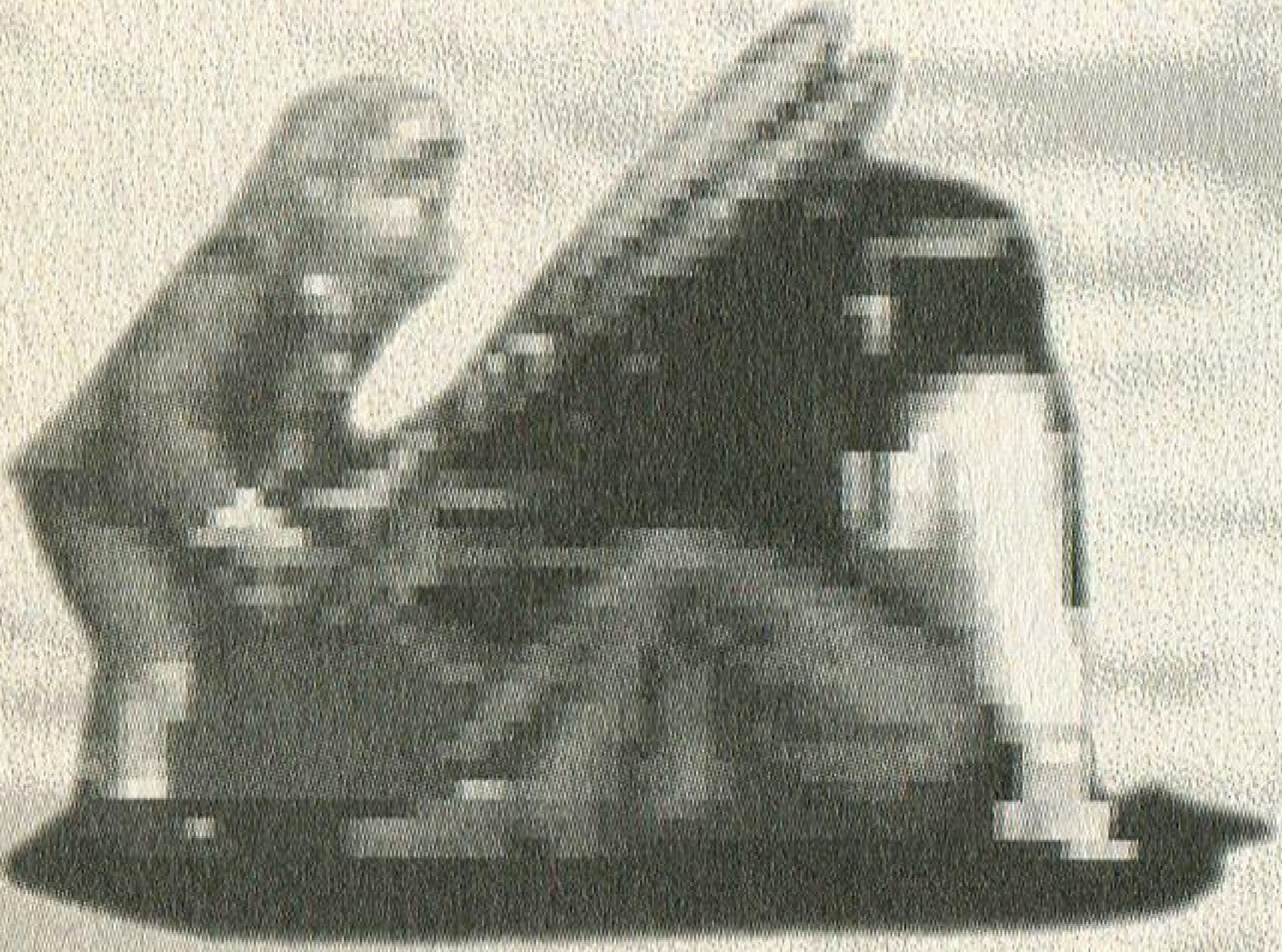
出典：『刻命館』・『バイオハザード』など

人形

日本人形のような"それっぽい"ものはもとより、コミカルな人形も時と場合によっては怖さを提供してくれます。元来、愛玩が目的となっている人形ですから、容易に持ち主の思い入れを感じさせるのもポイント高いです。

出典：『学校であった怖い話』・『零』など





シザーマン

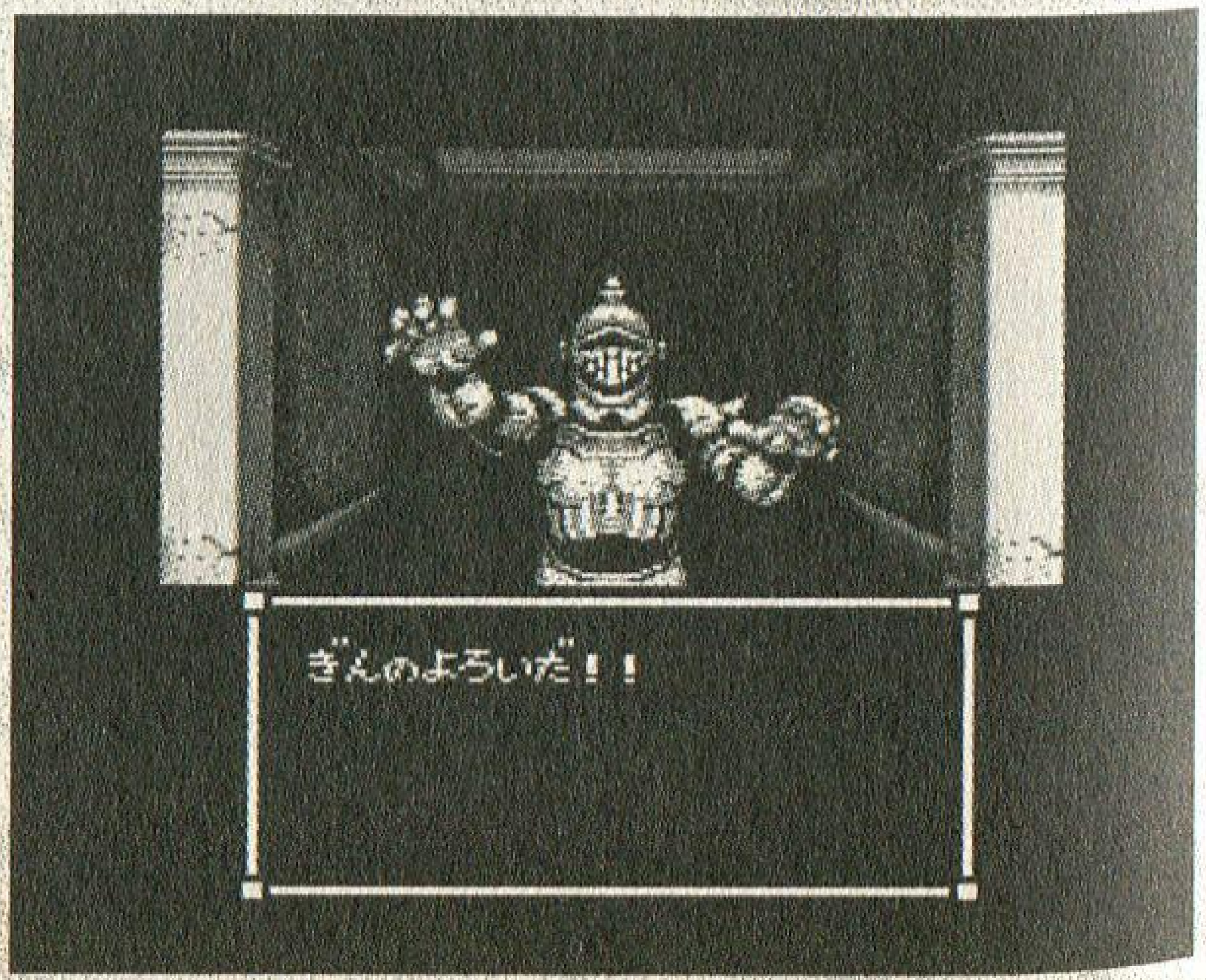
攻撃で"敵"を撃退することができないプレイヤーは、逃げて隠れて、やり過ごす。そんなかくれんぼで鬼ごっこ的な『クロックタワー』の"最後通告人"がシザーマン。こうみると、あんまり強くなさそうですが……。

出典：『クロックタワー』

鎧

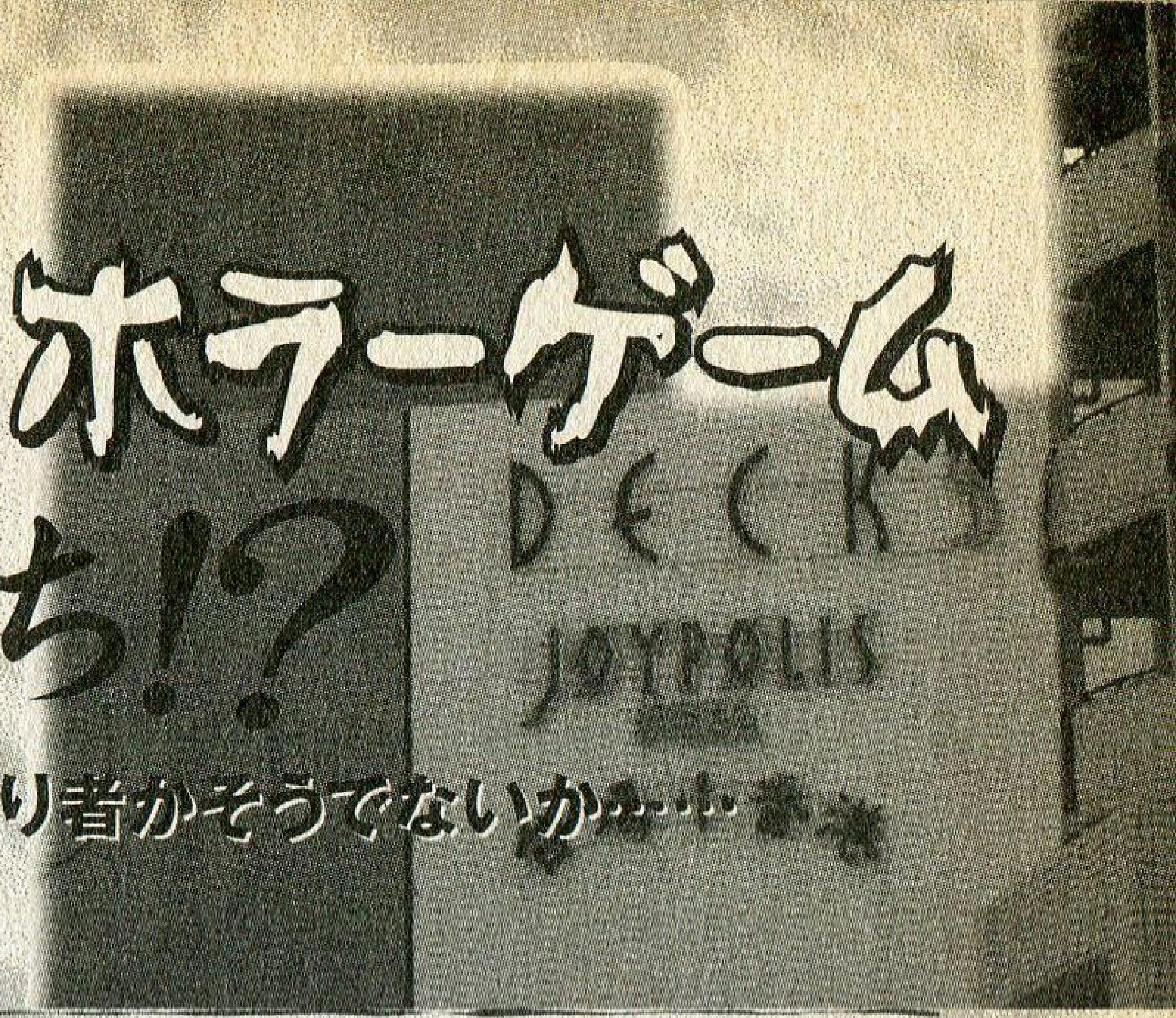
ホラーゲームで"鎧"が登場したら動くと思え！　これは常識でしょう。最近は定番過ぎて、逆に動かないことでアピールすることも多いですが、やっぱり最後は動いちゃったりします。

出典：『スウィートホーム』など



ゲーム批評にひとこと　脳みそホエホエ先生の単行本は出ないの？ 出してほしい。（神奈川県　台頭）

お化け屋敷とホラーゲーム怖いのはどっち!?



怖さに能動的か受動的か、あとは、独り者かそうでないか……選択のポイントはどこだ!!

怖いの苦手なんですけど……

怖いもの見たさという人間の感情は、まったく不思議なものだと思いませんか? 怖いと感じるとき、かなりのストレスを感じているにもかかわらず、それを確認せずにはいられないようなあの感覚。むしろ、それが快感に変わるのか、お化け屋敷やホラー映画のような娯楽まで存在し、金を払ってまで怖さを得ようとしてしまうんですから。幽霊の類いに対してビビリまくる僕に言わせれば、怖いもの見たさなんてものは酔狂以外の何ものでもないと思うんですが、現実にホラーは永いこと娯楽の一部として定着しているのだからわからないものです。そして、ホラーゲームというジャンルも、やっぱり怖さを求めて金を払うホラー娯楽のソフトと言えるでしょう。怖さを感じる基準や、それを求める度合いに個人差はあるだろうけど、いやぁ、みなさんモノ好きですなぁ……と思わずにいられなかったりしますね。

そんなビビリを自負する僕のことを知ってか知らずか、「ゲーム批評」編集部から舞い込んだ今回の特命が、「ホラーゲームとお化け屋敷、どっちが怖いか検証してください」。マ、マジでぇ? どっちもやらなきゃなんないじゃん! といって断わるわけにもいかず、よくよく考えれば怖がりが被験者なのは好都合。ここはひとつ肚を決めて検証してみますか……。

えー、検証方法はお化け屋敷とホラーゲームを体験したときの、血圧計が示す数値の変化で見てみようと思います。平常時で何度か計測してみたところ、【最高血圧114、最低血圧77、心拍数88】(以下、【】内の項目を省略して表記)程度が平均のようです。血圧計ったのなんて久しぶりだけど、体調は良好のようでひと安心。ちなみに、腕立て伏せ50回といった軽い運動の後で計測したところ【122の76、108】を示し、風呂上がりでは【102の64、148】という数値を示した。なるほど、入浴で血管が開いたのがよくわかる。まあ、肉体の変化と精神の変化では異なるだろうけど、とりあえず被検者の基本スペックとして参考に。

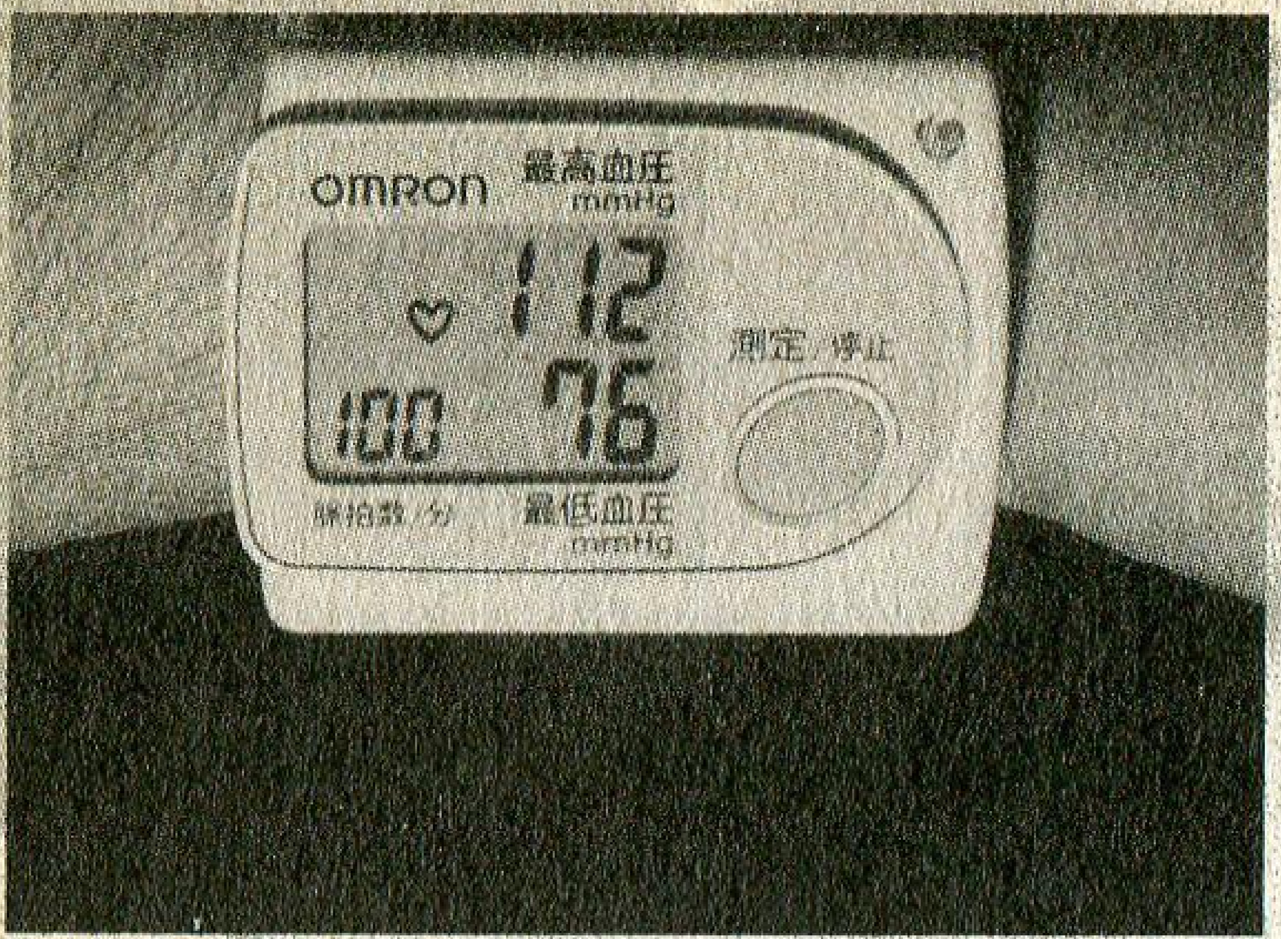
けっこう怖いぜ! モー娘。屋敷

はじめに向かったのは東京ジョイポリス。この中にあるモーニング娘。が声の出演をしている『十三人恐怖の晩餐』がお目当てのアトラクションです。お化け屋敷と呼ぶには少し違う気もしますが、取材を行った時点ではホラーアトラクションのシーズンに早いようで、大掛かりなお化け屋敷が少なかったんですよ。決して趣味で選んだわけではないんで……。

平日ということもあって、客足はかなりまばら。たまに見かけるカップルが取材陣の場違い感を際立たせます。しかも僕なんて腕に血圧計つけてるからね。とりあえずこの日の平常値を計測すると、【112の78、100】と、やや高めの心拍数。早くも緊張気味ですが、とにかく『十三人恐怖の晩餐』へ。このアトラクションでは、まず定員10名ほどの部屋に入りへ

ホラーゲームって本当に怖いの？

ッドホンを装着します。係員の小芝居付きの説明を聞き終えると、照明が落とされて室内は真っ暗やみに。その中でモー娘。たちのセリフを聞きつつ、ストーリー展開に合わせて風が吹いたり椅子がガクンと揺れたりという、簡単に言えばそんな体感アトラクションです。しかしモー娘。たちの演技力はどうあれ、思った以上に怖かったんですよ、これが。椅子が揺れるドッキリ感もそうですが、視覚を殺されているせいで聴覚が過敏になって、ヘッドホンから聞こえるステレオサウンドがとてつもない臨場感を演出しているんです。



お化け屋敷体感前の数値でございます。普通の人よりちょっと高い数値か。

声や足音で後ろをウロウロされている感じがして、意味がないのはわかっていても後ろを確認したくなる。じっとりとしたゾクゾク感は、間違いなくホラーアトラクションで、これがモー娘。じゃなくて稲川淳二とか桜金造とかに喋らせたら、あまりに怖くて客が入らないんじゃないかと思わせるくらい設備はすごいです。ライトな仕上がりと宣伝効果が期待できるモー娘。の起用は、これはこれで正解なのかも。血圧計も【118の77、106】と、最高血圧と心拍数で上昇を記録し、精神状況の変化を証明しました。

ところで、同じ東京ジョイポリス内にある某ホラーアトラクションにも挑戦したところ、血圧計は【108の70、108】を計測。心拍数は「十三人恐怖の晩餐」よりも上昇していますが、これはちょっと意味が違うんですよね。このアトラクションは、モニター付きのトロッコ型マシンに乗って、ゾンビが群がる墓地を駆け抜けるというものですが、ゾンビの映像がどうこうというより、乗り物酔いのほうが先にきます。ドッキリもゾクゾクも感じなかったので、ホラーアトラクションとは別物でしょう。乗り物系が苦手という編集O氏が、うつむきながら「ヤバイです」を連発していたことのほうがある意味怖かったりして……。

さて、東京ジョイポリスでデータ収集を終えた翌日、次なる目的地のとしまえん遊園地へ移動。ここでは『BIOHAZARD 4D-EXECTER』で計測します。この日の平常値は【115の77、90】とベストな状態。前日とは違い、かなり落ち着いていますね。というのも、平日の午前中で小雨まで降っていれば、当然のように客はわずか。これで興奮しろっていうほうが無理でしょう。取材陣2名を含む入場者4名が見守る中、いよいよアトラクション開始です。

『BIOHAZARD 4D-EXECTER』は、いわゆる飛び出すメガネをかけて見る3DCGムービーに、揺れや空気噴出装置が付いたギミックチェアによる体感が4Dとしてプラスされた映画。それに『バイオハザード』をベースにしたストーリーがあるわけですね。上映中に足下や首筋に空気を当てられるとさすがにビックリするものの、ゾクゾクした恐怖感はほとんどありません。どちらかというとスプラッター系でしょう。CGの作りはかなりのものなんですが、遊園地のアトラクションという性質上、グロさも抑えられているように思えました。

こんな具合に冷静に見ていたつもりなんですが、血圧計は【112の76、103】を示し、心拍数が13も上昇したのがよくわからないんですよねぇ。強がりでも何でもなくて、怖さ以外の影響を受けたとしか考えられないんですが……。データをオミットするわけにもいかないんで、今回計測したアトラクションの中では『BIOHAZARD 4D-EXECTER』が、もっとも大きな変化を示す結果になりました。

王道の『バイオ』、新鋭の『零』

ホラーアトラクションのデータが集まったところで、次はホラー

※アトラクションは6月中旬のものです

ゲームをプレイしながら計測してみましょう。GC版『バイオハザード』（以下『バイオ』）とPS2『零』の2本をセレクト。

GC版は初めてでも、『バイオ』は以前にプレイしたことあるし、データサンプルにはどうかと思うんですが、ホラーゲームの王道として外すわけにもいかないかと。

そんなわけで平常値【114の77、88】を確認した後、極力雰囲気を出すために草木も眠る丑三つ時、部屋を暗くしてプレイ。もちろん周りには誰もいません。相変わらず苦手な操作体系に悩みつつ、ゾンビがうごめく館内を探索する……が、2時間ほどゲームを進めたものの、あんまり怖くないかも。ストーリーは知ってるし、ゾンビが一度倒れても起き上がってくることも経験済みなのは、やはり大きなハンディだったか？

ゾクゾク感も皆無といった様子で、血圧をまめに計ってみても誤差程度の変化しか見られないんですよね。【115の85、90】という、最低値の上昇を示したときが、もっとも大きな変化でした。プレイしている感覚としても、ホラーゲームというよりはアクションゲームのイメージが強くなっていました。もっとも、王道ということで新鮮な怖さは味わえなかったんですが、初めてプレイしたときのことを思い返してみると、それなりに怖がっていた記憶がありますね。未プレイのシリーズならば、あるいは今回と違った数値を計測する可能性もありますが。まあ、『バイオ』はこのくらいにして、『零』に移るとしましょう。

『零』に関しては今回が初プレイになるので、数値的にも大きな変化が期待できるかも。と、いつの間にかデータ収集に夢中になっていたんですが、『零』はヤバイです。序章のお兄ちゃん篇でもいっぱいいっぱいなんですけど……。何が怖いって、舞台が日本の屋敷というのがまず怖い。無気味な洋館に入ったことはなくても、古びた日本家屋の雰囲気は、身近なものとして感じることができるんですよね。グロさや驚かせる仕掛けよりも、圧迫感のある雰囲気で訴えかけてくるんで、襲ってくる霊とカメラで戦う場面よりも、普通に探索しなければならないことのほうが緊張します。こういうゾクゾクする恐怖感を覚えるようになると、深夜にひとりでプレイしていることもイヤになってくるんですよ。すでに慣れたはずの部屋のきしむ音も、アパートの住人のちょっとした生活音まで気になるのもイヤ。そういうゲームなんだから、この感覚は普通だと思うんですけどね。だって、なんであんなに怪しい廃屋にひとりで入れるわけ？　少なくとも警察とか誰か一緒に昼間のうちに行こうよ。など と設定にイチャモンつけつつ、着物の女の子の霊が早足で駆け寄ってくる場面（けっこう序盤）なんかでは、すでにげんなりしてましたよ。姿形に似合わない妙な速い動きって気に障るんですよね。映画『リング』の貞子も這ってるのに速いし。あんなの見た後は髪を洗う時間が短くなっちゃうようなタイプなんで、とりあえずここで計測終了です。【120の82、99】と、これまでにない全体的な上昇を計測できたし、もういいでしょ？

データ収集完了！その結果は……？

では、収集したデータを一度整理してみますか。平常値に差があるので、そのときどきの平常値からどれだけ変化したのかをまとめましょう。

●『十三人恐怖の晩餐』
・・【+6の-1、+6】
●『某ホラーアトラクション』
・・【-4の-8、+8】
●『BIOHAZARD 4D-EXECTER』
・・【-3の-1、+13】
●『バイオハザード』
・・【+1の+8、+2】
●『零』
・・【+6の+5、+11】

もっとも大きな変化が『BIOHAZARD 4D-EXECTER』の心拍数+13。ほかに特徴的なのは、『バイオ』と『零』ですべての数値が上昇したことですね。……苦労したわりには差が少なくて結論づけるのに難しいデータですが、言い換えれば、ホラーゲームがお化け屋敷と同等もしくはそれ以上の怖さを実感できることの証明にはなるかと。

ホラーゲームって本当に怖いの？

どれがいちばん怖いのかという話になれば、心拍数の上昇値でも『BIOHAZARD4D-EXECTER』と遜色ないし、総合的な数値で見て『零』になるでしょうか。主観も加味させてもらえれば、実感した恐怖が数値に反映されていると思われるのも『零』ですね。このへんは最初に言ってあるように、怖さを感じる基準に個人差があるので、あんまり激しく突っ込まれても困るんですが……。

あと、ホラーゲームとお化け屋敷を体験して、あらためて気づいたことなんですが、この両者は怖さに対して能動的か受動的かで大きな違いがあるんですよね。今回入ったようなホラーアトラクションは、怖くて我慢できなければ目をつむり耳をふさいでいれば、時間と同時に終了しますよね。つまり怖さに対して受動的なんです。いっぽう、ホラーゲームで怖いからといって何も操作しなかったら、その状態が続くだけで何の解決にもならない。怖さを求めることで終了へと向かう、能動的な性格です。もちろん、お化け屋敷に入ること自体や、昔ながらの迷路を歩くタイプのもの（ウォークスルー型）には能動性がつきまといますが、ゲームの場合はその性格上、徹頭徹尾能動的でなければ成立しないんです。しかも、時間にして10分もないお化け屋敷に対して、ゲームは何時間も必要になるわけで、急ぎ足で終わらせることも難しい。終わりがいつになるかわからない中で、長い時間をかけて進むしかないというストレスのような強迫観念も、ホラーゲームが怖さを演出できる要素でしょう。ホラーの娯楽ソフトとひとくくりにしても、ユーザーが怖さと向かい合うスタンスには案外差があるんですね。

余計なお世話？コストも検証！

さらに、娯楽ソフトの両者の差といえば、そのコストにも大きな開きがあります。ホラーゲームは2タイトルとも6800円、お化け屋敷は『十三人恐怖の晩餐』『ホラーライド』がともに500円で、『BIOHAZARD 4D-EXECTER』が600円かかります。血圧計が同等の値を示したように、単純に怖さを味わうだけなら、当然お化け屋敷のほうが安い。ただ、これを1分あたりの単価に直してみるとどうなるか。先にお化け屋敷から計算すると、所要時間10分の『十三人恐怖の晩餐』と『ホラーライド』は、50円が1分あたりの単価で、上映時間16分の『BIOHAZARD 4D-EXECTER』が約38円。対してホラーゲームは、普通にプレイしてクリアするのに5時間かかるとしましょう。所要時間300分ということになるので、1分あたりの単価は約23円。もちろん、端折って最短ルートの早解きをすれば単価は高くなりますが、全編やりこもうと思えば単価は安くなっていきます。なんと6時間なら約19円！　おお、高い高いと言われるゲームソフトが、ここではコストパフォーマンスで勝っているではありませんか！　価格破壊に一石を投じる、目からウロコのこの結果。どうでしょ、できるだけ長い時間で怖さを感じたいなら、ゲームを買うほうがオトクでっせ。

ちなみに比較したいのはソフトのコストパフォーマンスなんで、遊園地の入場料と、ハードの価格は計算には入れてません。ひとつのタイトルのためだけにハードも購入したとなると、当然ゲームのほうがバカ高くなっちゃいますから。

しかし、よくもまあここまで勝手なことを並べたものだと思いますが、そのへんは自分でもわかってるんで、「そーゆーことじゃねーだろ」とか言わないように。そのうえで怖いもの選びの参考にしてもらえれば幸いなんですけどもね……。



怖さを体験できるのはゲームも同じ。ただし、絶対的に相違は、ゲームの方が個人使用であるということか……。

松田剛（まつだ・つよし）：74年生まれ。ライター。久しぶりに行った遊園地で、あんなに空しい気分にさせられるとは思ってもみなかった。イカン、イカンよ。平日の午前中から男だけで遊園地に行っちゃあ。あれは危険だよ。

ゲーム批評にひとこと　Xboxは問題が多くて目が離せません。（埼玉県　エクスガイスター）

危険と隣合わせの探索

今夜、我々は心霊スポットへと赴く……

ゲームの中だけではなく、現実世界でのお話
探求心が恐怖心に勝ったときに、人は行動するのだ

ゲームではない実体験とは

ここまで、ホラーゲームを取り上げてきたわけだが、この広い世間には『トワイライトシンドローム』を地でいくような、心霊スポットを探索している方も存在する。今回は、心霊スポットや廃墟を探索し「黒魔の館」というサイトを運営している黒魔氏に、その探索の意義や体験を伺うことができた。ここからのインタビューでは、ゲームでプレイする〝絶対的な安全〟という項目を外したときの〝行動〟について感じていただきたい。

――まず、なぜこのような心霊スポット巡りを始めたのでしょう

黒魔（以下、黒）：最初のスタート地点は少年時代ですね。防空壕を基地にして遊んでたりしてたんですが、偶然光る石を見つけまして。

――石ですか？

黒：はい。後になってみると、ただの天然石だったんですけど、それ以来廃墟や基地跡などへの探求心が強くなりましたね。その後、大学時代に家庭教師をやっていた教え子から、千葉県茂原市というところにおもしろい洞窟があるって聞いて。実際に案内してもらったら、戦時中の地下要塞の跡があったんでね。小さい頃から地下探検やってみたいと思っていたので、中に入ったんですよ。そうしたら、中は小部屋に分かれていたりしてるんですよ。それが面白くて、そこからトンネルとか戦争遺跡の調査とかするようになりましたね。千葉県内のトンネルは全て調査しましたよ。地図を見て素掘りのトンネルがどこにあってどのくらいあるのか？　とか。戦争遺跡も、戦時中に使われていた地下工場とか地下要塞の跡を調べていったんですよ。実際に中を探検して……探検するだけじゃ面白くないから、写真取ったり簡単な測量をして内部地図を作ったりとか。これについては、『東日本戦跡調査団』で紹介しています。

――探検の際には〝怖い〟とは思わないのですか？

黒：まだね、その頃は〝霊の存在〟とかは信じてなかったんですよ。ただ、小さい頃から幽霊がいたら友達になりたいと考えていました。でも、実際に見たことがないと思っていたので、あんまり信じてなかったですね。面白いのが先で、いろいろ探検してて……。トンネル調査のときにたまたまでっかい地下壕に巡り合って、それがまぁ、零戦を作る戦闘機工場だったのですが、もう山の下に洞窟がクモの巣状に広がっているところだったんすよ。で、そこからです、戦争遺跡のおもしろさに目覚めたというのは。その戦争遺跡の調査をしているときに……洞窟の壁の向こう側から〝女の人の悲鳴〟が聞こえてきたり。どうも、防空壕とか地下工場の辺りは、変なものが見えたりするなぁと。

――変なものですか……

黒：はい。僕の大学の先生で霊感のものすごく強い人がいて……除霊とかできちゃう人なんですけど、その先生にその話をしたら、「霊は見えてないのではなくて、見ていることに気がついていない」と。不思議ですが、霊感の強い人といると見えたりするんですよ。

――普通に見えるのですか？

黒：はい。足がないとかじゃなくて、普通の人のように見えるんです。でも、なんか変だなといった感じです。

――霊が見えると自覚したから、地底探検から心霊スポット探検に流れていくのですか？

黒：そうですね。それと、戦争遺跡の調査というのは夏場は難しいんですよ。洞窟の中って夏は湿気がすごいですし、水が溜まっていたりとか、入口は草ボーボーだったりして、夏場って調査できないんですね。冬場がメインの調査



黒魔の館とは……　黒魔氏が運営するサイト「黒魔の館」(http://users.hoops.ne.jp/kuromax/kuroma.htm)、「廃墟伝説」(http://members15.tsukaeru.net/kuroma2/)「東日本戦跡調査団」(http://www16.tok2.com/home/pajeromini/index.htm)。今回伺った心霊スポット探索だけでなく、さまざまなコンテツが用意されている。

ホラーゲームって本当に怖いの?

なんです。そこで、夏場になにかもっと面白いのないかなぁと。トンネルの調査もやっていましたから、たまたま神奈川の小坪トンネルっていう有名な心霊トンネにいったときに、心霊スポット巡りをやっている連中に出会って。そこであった連中が本持ってて、いろいろ載ってるんですよ、その本に心霊スポットが。それを面白いなと思ってね。彼らからいろいろと情報を引き出して……それから心霊スポットを巡り始めましたね。最初は鎌倉でした。鎌倉の幽霊屋敷だとか、そういうところを巡るようになったんですよ。

——そういうスポットでは、〝霊〟をみたりしないのですか?

黒：しょっちゅう見るわけではないのですが、稀に見ますね。これまで、すごくたくさんの場所を巡っているので、行ってる数の割にはそれほど体験してないのですが……ただ、普通の人よりはかなり体験していると思います。

——探索のメンバーというのは?

黒：昔からの仲間3人と興味のある人達が……。それと、八王子の心霊スポットで知り合った人と八王子の心霊スポットなどを一緒に回りましたね。八王子の心霊スポットにいったときは凄くて……。そのとき行ったのは〝八王子中央病院〟とか〝八王子城址〟、〝八王子神社〟、〝真の道〟それから〝道了堂（絹の道）〟、有名な心霊スポットですね。それを全部巡ったんですよ。〝八王子中央病院〟は、当時は廃墟の精神病院だったんですけど、表はゲートが閉まってるので裏から回っていったのですがね。裏から入ったときにもう、その裏道にいるときから圧迫感があったんですよ、心臓を締めつけるような……。後になって、これが「霊感」と分かったんですけど、凄い圧迫感なんですよ。でも〝モノ〟を見ないとしょうがないですから奥に行ったんですよ。そうすると、鉄格子のある廃墟の精神科病棟があって。5人で行ってたんですが、入った瞬間に5人のうち2人がグロッキーな状態になっちゃったんですよ。気持ちが悪い、頭が痛いとか。

——お二人は霊感が強いのですか?

黒：霊媒体質です。僕自身は霊媒体質だとは思ってないのですが……これも後から分かったことなのですが、霊を寄せ付ける体質ではないようです。有名な心霊オーガナイザーの方に見てもらったら、「守護霊が強いから〝取り憑かれたりする体質〟ではないね」と。ただ、自分の経験でいうと、精神的に滅入っているときに〝霊が入り込んだり〟するって分かっていました。〝八王子中央病院〟に行ったときもそういう状態でしたから……。ただそのときは〝気持ち悪いな〟というレベルだったんです。そこから〝八王子神社〟に行ったんですよ。〝八王子神社〟というのは、入口から山を登っていって、山の頂上に〝天狗〟かなにかを奉っている神社なんですけど。頂上にいくまでにすごく時間がかかったんですよ。通常30分くらいのところを、1時間30分くらいかけて。後から思うと「来るな」と言われていたような気がします……。足が痛くなって、最初は疲れているだけかなと思っていたのですけど、そうじゃなくて。なんとか頂上まで辿り着いたことはできたのですが、辿り着いたときに天狗の像が立ってまして、その天狗の像の後ろから真夏なのに冷たい風が吹いてくるんですよ……。僕が「あの向こうになにかあるよ」っていって、5人でいったら「お稲荷さん」があって、そこから風が吹いてきていた状態だったんです。どうも、霊感の強いメンバーがいうには、「帰れ」っていっていると。立ち去ったほうがいいよって感じたらしくって……。とりあえず何枚か写真だけ撮って帰ってきたんですけど、帰りは30分くらいで帰れました。でも、右足が動き辛くなっちゃって何でもない道なのに転んじゃったりするんですよ。

——普通の道なのに。ですよね

黒：はい。そうです、足の動きが悪くなっちゃって……。そして、最後に〝真の道〟という水子を奉っているところに行って帰り車で帰っていったときに、足がぜんぜん動かなくなっちゃって。車運転してるのに右足動かないんですよ。アクセル踏みっぱなしの状態ですよ。たまたまオートマだったんで、左足でブレーキ踏みながら、アクセル踏んだままで運転して。そのときに助手席にいた友達が、近くに病院の廃墟があるから寄っていこうと。それどころじゃないんだけど、とりあえず止まりたかったんで近いならいいと思って行ったんですよ。で、行ったら見事に現役の病院だったんですよ、廃墟じゃなくて。そこに行ったら、足の痛みが取れたんですよ。もしかしたら、霊を病院に運んだのかと思いましたね。

——そんな体験から、怖いから行きたくない！とはならないんですか

黒：霊が怖いとかじゃなくて、物理的な怖さですよね。車が止まらないという。だから、〝怖い〟というよりは、もっと見てみたいという好奇心が先ですよね。ネットをやるようになって、情報が入ってくるようになって。そうすると仲間が集まってくるわけですよ。そうするといわゆる〝霊能者〟みたいな人が現れ

ゲーム批評にひとこと　「悪趣味ゲーム紀行」と「ゲーれき2002」のないゲーム批評なんて……でも好きです。（斉藤和子）

てくるんです。そういった人と行くようになると、いろいろ起こるんですよ。あそこにいて、こんな風に立っていてこんなこと言ってるよ、と。

——どのくらい回っていますか？

黒：数えたことないですよね。廃墟だと、今のところ896件なんですけど。今、現在ある廃墟サイトの中では一番行ってると思いますね。心霊スポットはそれとほぼ同数……数百箇所いってます。

——世間での“噂”と現実とのギャップなんかを感じませんか

黒：うーん。そうですね。噂とはぜんぜん違う現象がおこることもあります。噂通りの現象があったというのは……あんまりないです。たぶん、人それぞれによって体験が違うんですよ。トンネルの中でクラクションを鳴らすとどうのこうのというのは、あれは嘘ですよね。ただ、その場所に女の人の霊がいるっていうと、確かに女の人の霊がいたりする……そういう一致した部分はあります。たとえば、千葉だと八柱霊園という有名な霊園があるんですが、そこは“鬼ババ”伝説というのがあって、広い霊園で、車で入っていけるんですが、格子状になってるんですよ霊園が（現在は、夜間は車で入れません）。十字路ごとに“止まれ”の標識があって、その止まれの標識に白いおばあさん……鬼ババが映るって、そしてそれを見ると帰りに事故に遭うっていう噂があるんですね。友達とふたりで、じゃあ行ってみようと。いろいろ巡っていたのですが、それらしい現象がなくて、帰ろうとしたときに、出口に進入禁止のマークがあるんですけど、そこに差しかかったときに隣にいた霊媒体質の友達が、「で、出たー!!」っていうんですよ。進入禁止のマークに鬼ババが映ってるっていうんです。僕はたまたま目が悪いから見えなかったんですけどね（笑）。まぁ、その日は、自分は運転手でしたが、鬼ババを見なかったから事故に遭わずに帰ることができたんですよ。それから何日か経って、霊能力のある大学の先生の家に遊びに行ったんです、八柱霊園に一緒にいった友達つれて。そしたら先生は、その友達を見るなり「あなた、おばあさんの霊が憑いてるわよ」と言うんですよ。どんな人ですかと聞いてみると、「こんな髪で白い着物着てる」と。先生は伝説のこと知らないんですけど、まさに伝説の通りのおばあさんを言い当てたんです。

——事故に遭ったという事実を目の前に、「行ってみよう」という行動に移すということは？

黒：その時点ではまだ信じてないんですよ。「霊なんていないから俺が証明してやるよ」と考えて行ったんですよ。でも、実際に行って大学の先生の話とか聞いていると、「やっぱりいるんだ」と思って、それからは少しずつ信じるようになりました。

——信じるようになってからは、「暴いてやろう」思考から変わるのですか？

黒：そうですね。どんな現象が起こるのか？ 探求心・好奇心が旺盛なんで。「見てみたい」・「証明してみたい」というのがあっていろいろ行ってみてるんですけど。

——こういった現象は証明することが難しいとは思うのですが

黒：科学で証明できないことは嘘だろというのが自分の中にあるんですよ。たとえば、“廃墟の中でオーブが写る”なんてね。それは、廃墟の中に積もった細かい埃が舞ってそれがフラッシュに反射してボケて写るので、霊ではない。でも、そのオーブが肉眼に見える状態で動くことがあるんですよ。これは、どう考えてもおかしいだろって。プラズマ現象がここでおきるわけじゃないだろって。そういったものは“霊”じゃないかなって思ってます。

——実は、ホラーゲームの制作の方もホントにやばい伝説などは避けていたりするんですよ

黒：そうですか。他の“モノ”が集まってくるということを良く聞きますからね。そういった伝説があると、それに類似したものが集まってきて、さらに強大なものになっていく。例えば霊が取り憑くといってもいろんなものが取り憑く。違った現象をみたりする。

——心霊スポットを巡るときには“お払い”などはしてますか？

黒：自分自身に対する除霊ですか？ 僕はやらないです。でも、霊能者や心霊オーガナイザーレベルの方は必ずやります。霊を呼んだときはやらないとまずい。でも、僕が心霊スポットを回っているときは、冷やかしで行っているわけではないので。なぜ、心霊スポットといわれているのか？ を調べに行ってるだけなので、あまり悪い現象はないです。“八王子中央病院”のときは酷かったですけど、あのときはまだ冷やかしの気持ちがあったのでね。もともと守護霊が強いらしくて、霊が寄ってこないみたいです。

——心霊スポットにいっているときは“怖さ”を楽しみにしているわけではないのですか

黒：ないです。怖いと思っていませんから。回りの連中は怖がっていますし、取り憑かれたりもしますが。

ホラーゲームって本当に怖いの？

——取り憑かれるとどうなるんですか

黒：一番初期的なものは、体の一部分がおかしくなるというのが多いですよね。頭が痛くなったりとか。僕も腕が痛くなるくらいのことはあるのですが、酷い場合は人格が変わりますよ。急に攻撃的になったりとか。

——除霊の時の、粗塩をかけるというのは効果的なんですか

黒：効果的ですね、塩関係は。霊というのは思念のエネルギーを体として表現するときに水蒸気を使うらしいんですよ。だから、水辺に出るんですね。たとえば、廃墟だったらトイレとか風呂場とか。それから、湖の近くとか川、海。トンネルの中も湿気が高いので、結構〝霊〟が出るんですよね。水で表現しているのであれば、塩で吸い取れますよね？。そうすると霊の形としては消える……んじゃないかなと勝手に解釈してるんですけどね（笑）。

——霊の印象としては〝マイナス〟なイメージが大きいのですが、良い霊もいるのですか？

黒：あんまり実体験がないので……。危ないとこを助けてもらったことが1回だけありますね。九十九里に伝説のある海岸があるんですよね。それは白子町の浜宿海岸というところなんですが……あるとき、その海岸で、スナックのママが車のトランクで焼死体で発見されたことがあったんですね、そのママは44歳だったんですけど、そのすぐ後に44歳のバスの運転手が焼身自殺したり、やっぱり44歳の会社員が焼身自殺したり……そういう話しが4件くらいあったらしいんですよ。それが〝44焼死伝説（別名、地図から消された海岸）〟といって伝説として語り継がれてたんですが、その場所はそんな事件があって地図から消された海岸になってしまっているんです。そこに実際に行ってみたんですが、その場では大した霊現象は起こらなかったですが、せっかく夏だから朝になったら泳いでいこうとなったんですよ。それで、海水浴を遊んでたんですよ。風もなかったんで、沖まで浮いたまま運ばれてゆっくりしてたんですけど、あまりにも流されてたんで、ヤバイなと思って立ちあがろうとしたんですよ。そうすると〝ブワッ〟と何かが覆い被さってきたんですよ。横を見たら、防空頭巾をかぶった女性で……顔はもうケロイド状で……。ただ、そういった防空頭巾の霊がでるという伝説を知っていたので、驚くよりも嬉しかったんですよ、自分が体験できたって。普通の人だと、驚いて心臓麻痺とか起こすらしいんですけど、自分はしめたと思って（笑）。それで、そのとき、防空頭巾をかぶった女性の後ろに小さな女の子がいるんですよ。でっかい鎌をもって襲ってきたんですよ。「やられた！」と思ったんですけど、やられたのは後ろの防空頭巾をかぶった女性で自分は助かったんですよ。そんなこともありました。なんで守ってくれたかは分かりません。

——怖いではなく嬉しいですか……

黒：ビックリはしますよ。でも、怖くなかった。予備知識があるのは凄く重要ですね。

——やっぱり、怖いよりも探求心が勝っているからこそ心霊スポットを探索できるんですね

黒：そうですね。本当に怖い体験をしたら、回れないかもしれないですね。

——今のお話しも十分怖いですよ

黒：守護霊が強いという自信があるのかもしれないですね。守護霊との結びつき、距離が近いと絶対に霊に取り憑かれないらしいですし。今は正直いって廃墟の方が面白いから心霊スポットはあまり重視してないんですけどね。

——廃墟の楽しさというのは？

黒：廃墟になった過程もいろいろあるじゃないですか。学校の廃墟とかは、そこに通っていた子たちの思いとかあるじゃないですか。児童が作った作品とか見つけるとそういうことを感じますよね。そういったソフト面の楽しさがありますよね。とある炭焼き村で、村民がみな街に引っ越したのにおばあさんが一人で残ってたんですよ。廃村になってから、そこを調べにいくと、位牌があったんです。その位牌を見るとおばあさんの息子たちが戦争で亡くなってるんですよ。そういうのが分かってくると、おばあさんが戦争にいった息子たちを待ってたんじゃないかと思えるんですよ。それで最後まで残ってたんだな……と。僕も位牌に手を合わせてきました。廃鉱山なんかは、朽ちている状況を芸術的な写真に撮るなどの、ハード面も楽しいですけどね。

——怖がりということはないですか？

黒：ぜんぜん、怖がりじゃないですね。廃墟とかにもすぐに入っていっちゃう。

気がつかない恐怖が迫っているのかも……

ゲーム以上にゲーム的ではあるが、実際に体験したからこその〝生々しい話〟。我々の日常では、ゲーム以上に不可思議な事件が起こっているのだ。ホラーゲームをプレイして〝怖い！〟と感じているその瞬間にも、現実の恐怖が迫ってきているのかもしれない……。

（取材・文：編集部）

ゲーム批評にひとこと 表紙絵があまりに淋しくなったと思います。表面コーティングしてくれれば傷がつきにくくていいのに。（岩手県　中村光彦）

ホラーゲーム人気が映し出す、社会の現状

怖さを楽しめる意味
怖さを感じられる喜びとは……

日常と非日常。今回の特集記事の制作にあっての取材先でなんども聞いた言葉である。精神科医である風野氏は「日常的な身近なものが怖い」と、そして『零』の制作者である菊地氏と柴田氏も「日本家屋は日本人にとっては日常的でイメージしやすい」とおっしゃっていた。日常がなければ非日常はありえない、これは道理だ。そして、日常から一転して非日常へと転換されるときに〝恐怖〟が喚起されるのである。

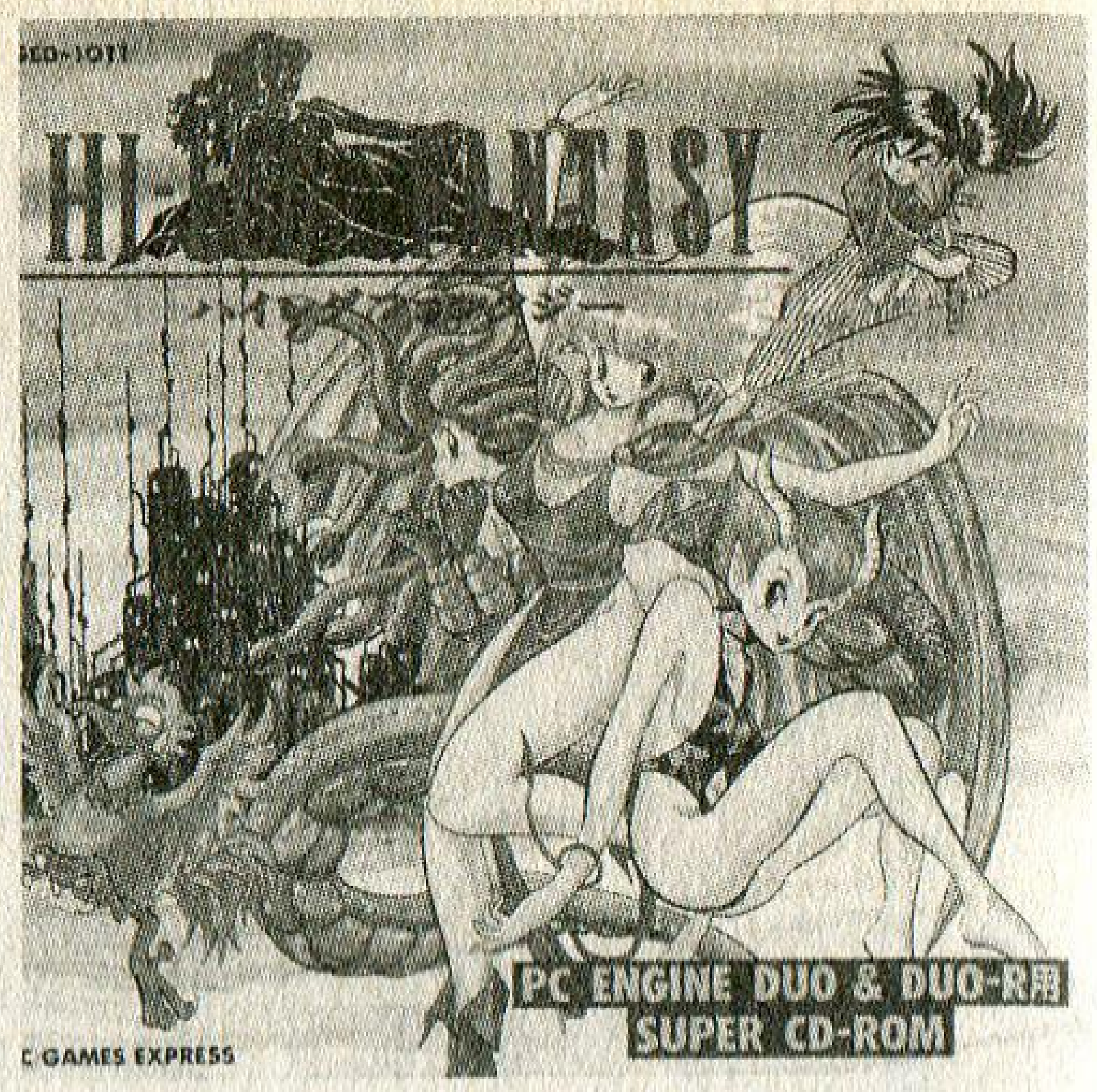
逆に、ホラーゲームの大家である『バイオハザード』の評価が低くなってしまったのは、特集のキーワードが〝日常と非日常〟になってしまったからだろう。『バイオハザード』の怖さは、自由に動けないという要素が大きい。独特のラジコン操作が生み出した感覚は、〝動きたいけど動けない〟という状況を上手く表現していた。つまりは、『バイオハザード』の怖さは精神的恐怖ではなくモンスターパニックに分類されるのだろう。

しかし、精神的恐怖であれ、パニック的な恐怖であれ、変わらない部分もある。それは、プレイヤーの人体には絶対に危害が加わらないということである。当たり前のことではあるが、これほど重要なことはない。絶対安全であるということが〝怖さ〟というストレスをともなうホラーゲームをプレイするうえでの促進剤になっているのだ。現に、〝恐怖〟を突き詰めれば、どこまでも突き詰められる。お化け屋敷のシステムが再現なく〝恐怖〟を求めれば、最悪の結末さえ得られるだろう。だからこそ、創り手も〝恐怖〟に一定な線引きをし、プレイヤーも絶対安全を暗黙のうちに了解している。このバランスが壊されるのならば、ホラーゲームをプレイする人間はいなくなるだろう。

なぜ、ホラーゲームというジャンルが生まれ、育ってきたのだろうか。それは、日常が安定しているからだ。身近に〝恐怖〟を感じることがすくないからだ。この幸福を忘れてはならない。案外、日常というものは壊れやすいのだから……

未来は僕らの手の中に……

二次元 ドリームマガジン VOL.6
2D DREAM MAGAZINE



緊急特集！

ハイレグファンタジーは死んだのか？

スクウェアが『ファイナルファンタジー』というビッグタイトルを引き下げてオンラインゲーム業界に参入し、マスコミとネットゲーマーを震撼させた。いまごろ世間では『ファイナルファンタジー11』一色で盛り上がっているところであろう。しかし、問題も多々ある。度重なるサーバーダウン。ギルを無尽蔵に増やすDUPE行為者に対するスクウェア側の不明瞭な対応。ゲームをはじめるまでの敷居の高さ。初心者プレイヤーのマナーの低さ。河津秋敏氏、ヒゲ伸ばしすぎ問題（←関係ない）など挙げればきりがない。本誌ではそんな『ファイナルファンタジー11』にはあまり触れず、1993年ハッカーインターナショナルから発売された『ハイレグファンタジー』を取り上げることにした。『ハイレグファンタジー』とはいったい何なのか？　『ハイレグファンタジー』は死んだのか？　『FF：U～ファイナルファンタジーアンリミテッド～』は何故エロいのか？　リサ（←『FF：U』に出てくるキャラ）のオッパイに何回お世話になったのか？　もしかしてお世話になっているのは俺だけなのか？（ホントはみんなもドキドキしてたんだろう？　好きなんだろ？　素直になれよ！）　今、ハッカーインターナショナルの幻想と真実に迫る!

※なお、本誌はオタのオタによるオタのためのアダルト小説雑誌です。

●特別エロマンガ

『姫隷調教師』 漫画：田宮秋人　原作：水坂早希
『独立国家☆高円寺　激闘!!　大三元学園』 漫画：本町圭祐
『輝少女戦隊　ライトニングピーチ』 漫画：松沢慧

●特別企画

ドレグラ編集部から極秘ファイル入手!?
「ファミコン精通」。略してファミ通。
『ちゆ12歳のひとりエッチ』今回も２ページ！

●ゲーム批評でお馴染みの豪華連載陣！

『悪趣味エロ紀行』がっぷ獅子丸
『生きていた！　すごいコスプレ烈伝！』南敏久
『捏造！　フェチ萌え歴史館』卯月鮎



8月20日発売予定！
定価890円
発行：株式会社マイクロマガジン社

「エピソード2」公開記念

スターウォーズ SWゲー特集

映画『スターウォーズ エピソード2／クローンの攻撃』が公開され約1ヶ月。これを機会に、スターウォーズ関連ゲームの歴史を紐解いてみよう。意外や意外、歴史と伝統のあるスターウォーズゲーム!!

『スターウォーズ』最新作と伝説のアタリ製ACゲームとの共通点

日本で、決して数は出ないが、良質のゲームとしてマニアの間では評価の高い『スターウオーズ（以下、SW）』ゲーム。その中で、『スター・ウォーズ ローグ スコードロン2（以下、RS2）』（GC）の冒頭をプレイした人は「おや！」と思ったのではないだろうか。このステージ、昔懐かしアタリ製ACゲーム『スターウォーズ（以下、元祖SW）』まんまなのだ。

デス・スター上砲台攻撃→TIEファイター迎撃→トレンチでのトルピード発射、とゲームの進行からデス・スタートレンチの構造まで、ほぼそっくりである。ただ、アタリ製ゲームが黒い背景に橙色（＝Xウイング）と緑色（＝TIEファイター）という図式のワイヤーフレームを使って作り上げたなんちゃって3Dエンジンを採用していることをのぞいては。

とにかく、『RS2』冒頭を『元祖SW』のゲームデザインに酷似させたことからも、クリエイターたちの、『元祖SW』に対する深いリスペクトが感じられる。

'83年、多くのSWフリークは当時全盛期であった、総天然色の革命的シューター『ゼビウス』そっちのけで、『元祖SW』にのめりこんだものだ。このことからも、このゲームがいかにマニアックなものだったのかがわかる。ちなみにこの後、青色のワイヤーフレームで、スノー・スピーダーを、緑色ワイヤーフレームで、AT－ATワーカーの再現を試みたアタリ製『帝国の逆襲』も米国のアーケードにお目見えしたのだが、これはあまり振るわなかったようだ（『元祖SW』のデス・スターと比べ、雪原の戦いでは臨場感を出せなかったらしい）。また、『ジェダイの復讐』もアーケード版でお目見えしたという噂もあるが、真偽は定かではない。

家庭ゲーム機用初のSW ナムコ製『スターウォーズ』

このような状況下、FCソフトとして'87年に『スターウォーズ』を開発したのが、なんとナムコである。当時はG・ルーカスのソフト開発会社ルーカスアーツも設立されて間もないせいもあり、ナムコによる開発が許可されたのだろう。銀色でギラギラしていたROMカセットに、当時の多くのゲーマーは驚愕し、それにもまして、8ビットというFCの、限られた表現力の中で、映画「SW」の冒頭シーンを完全表現していたのに、SWファナティックたちは感涙した。ゲームとしては比較的難易度の高いこの作品だが、デス・スター攻撃のシーンになんとかたどり着こうとみんな必死になってプレイしていたものだ。

さすがにSFC（米国ではSNES）が販売された'92年には、日本において「SW」は忘れられた存在になってきていた。だが、SW発祥の国、米国での人気は相変わらずであった。

そのため、SNESが発売されてほどなくして、『スーパー・スターウォーズ』が発売されたのもなんの不思議はなかった。

その後、映画「帝国の逆襲」、「ジェダイの復讐」をモチーフにしたACGがそれぞれ発売される。これら一連の『スーパー』シリーズだが、基軸はナムコ製『スターウォーズ』だったと言っても過言ではない。従ってルーカスアーツが自社開発した『レベル・アサルト』（PC）あたりから、SWゲームの黄金時代が始まるのだ。

ファンの心を鷲づかみにするルーカスアーツの本格的進出

SWゲームがより多く発表されるようになったのは、やはりルーカスアーツが本格的に作り始めてからではないだろうか。

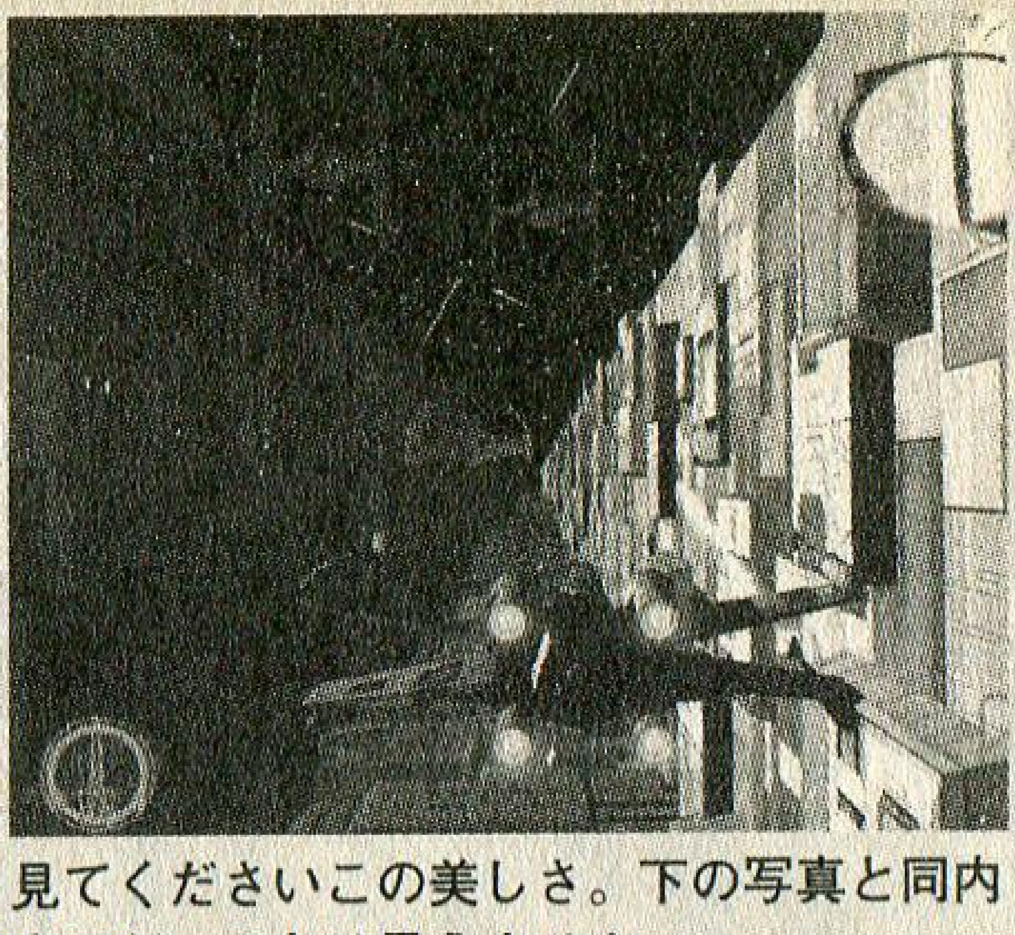
ルーカスアーツ設立後、ナムコの例外を除くと、アーケード用としてセガが開発する以外、SWゲームはすべてルーカスアーツの関連会社により開発されていた。『X-wing』（PC）が発表されて以来、ルーカスアーツのSWゲームは、技術的に高度ではないが、コアファンをも唸

スターウォーズゲーム年表

'77年	映画「スターウォーズ」全米公開。
'78年	一年遅れで日本でも映画が公開される。
'80年	「スターウォーズ　帝国の逆襲」公開。
	実は全９作であることが明らかに。
'83年	アタリ製アーケード版『スターウオーズ』(AC)
'84年	「ジェダイの復讐」公開
	アーケード版ゲームが出たという噂も。
'85年	アタリ製『帝国の逆襲』(AC)
'87年	ナムコ版『スターウオーズ』(FC)
'91年	『スターウォーズ』(NES)
'92年	『帝国の逆襲』(NES)／
	『スーパースターウォーズ』(SNES)
	この頃から、映画「エピソード1」の制作についての噂が流れだす。
'93年	『スーパー帝国の逆襲』(SNES)／
	『Xウイング』(PC･FD版)／
	『レベルアサルト』(PC)
'94年	『スーパージェダイの復讐』(SNES)／
	PC用『Xウィング』(PC/CD−ROM版)／
	『TIEファイター』(PC)
'95年	FPS『ダークフォース』(PC)／
	『レベルアサルトⅡ』(PC)
'96年	『スターウォーズ　帝国の影』(US版N64)／
	『ダークフォーズ』(PS)
'97年	格闘ACG『マスターズ オブ テラス カシ』(PS)／
	『JEDI KNIGHT Ⅱ』(PC)／
	『Xウイングvs.TIEファイター』(PC)
'98年	『XウィングVS.TIEファイター 拡張パック:バランスオブパワー』(PC)／
	3Dアクセラレーター対応『Xウイングコレクターエディション』(PC)／
	『ローグスクワードロン』(N64)／
	戦略SLG『SW REBELLION』(PC)／
	セガ製『スターウォーズ トライロジー』(AC)
	『JEDI KNIGHT拡張版:MYSTERIES OF THE SITH』
'99年	映画「SWエピソード1」公開。ファンから酷評を浴びせられる。『エピソード1:ファントムメナス』(PC&PS)／
	『エピソード1:レーサー』(PC&DC&米国でのみN64)
2000年	RCG『デモリッション』(PS)、
	『バトル フォー ナブー』(N64&PC)／
	『RTS SW:FORCE COMMANDER』(PC)／
	『JEDI POWER BATTLES』(PS／DC)／
	セガ製『エピソード1　レーサー』(AC)
2001年	『ローグスクワードロン2』(GC)／
	『スターファイター』(PS2)／
	『ギャラクティック･バトルグラウンド』(PC)／
	ACG『オビ=ワン』(Xbox)
2002年	『ジェダイ　スターファイター』(PC&PS2&Xbox)／
	『ジェダイ ナイトⅡ アウトキャスト』(PC)
	『ギャラクティック　バトルグラウンド拡張パック:クローン戦役』(PC)

今後の予定

2002年	ACG『バウンティーハンター』(PS2)／
	SF戦車ACG『クローン戦争』(PS2)／
	MMORPG『ギャラクシーズ』(PC&PS2&Xbox)
2003年	RPG『古の共和国の騎士』(Xbox)


見てくださいこの美しさ。下の写真と同内容のゲームとは思えません。


どこにAT-ATが?! この雪みたいのは何?


当時のゲーマーはこのワイヤーの固まりに想像力を膨らませていたのだ。

らせる重厚な世界観をもったゲームが多いという評価を受ける。『Doom』全盛時に発表されたFPSの『ダーク・フォース』（PC）、『Quake』全盛時に発表された続編『JediKnight』（PC）共々、ビジュアル的に競合他社作品と比べ優れているわけではないが、SWの世界観を拡大しうる奥の深いストーリーに多くのファンは魅了された。

ストーリーとしての面白さは、多くの欧米PCゲームレビュー誌からも高い評価を得、FPSにいち早く、AVG及びRPG要素を取り入れたことで脚光を浴びた。

SFフライトシムについても、前述の『X-wing』が発売された翌'94年には『TIE Fighter』が発表され、帝国軍人になってみたいと思い続けてきた多くのコアファンを魅了することとなる。

ガンダム系ゲームで2001年に『ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079』（PS2）が発売されたことと比べると、当時としての発想は革新的であった、と言えるのではないだろうか。また、'97年には『X-wing vs. TIE Fighter』（PC）などを発表し、既に米国ではその存在が社会現象になりつつあった、ネットフリークたちにネットの新たな可能性を提案した。これも『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX』（PS2）が発売される5年も前のことであり、ルーカスアーツの先見性が強くうかがわれる。

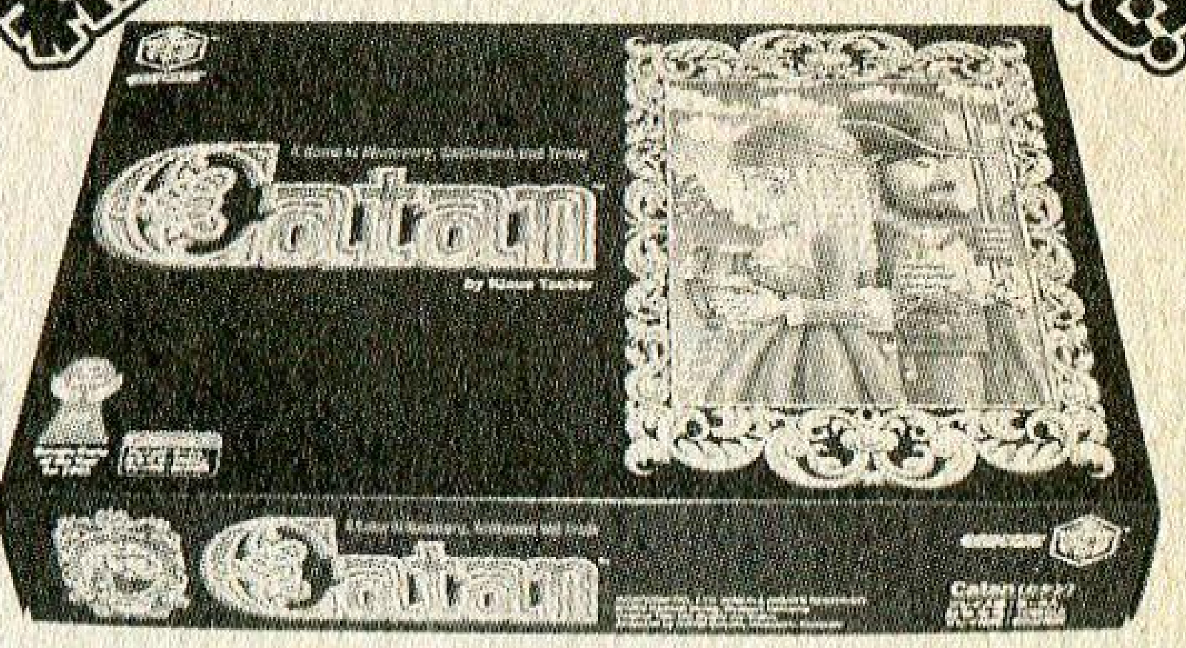
そして爛熟期へ……SW＋αの時代

このように、常に先に先に突き進むルーカスアーツであるが、最近の動向はかなり変わってきている。それは、『スターウォーズ・ギャラクティック・バトルグラウンド（以下、SW：GB）』（PC）あたりから顕著になっている。リアルタイム戦略シミュレーションである、『SW：GB』では、『Age of Empires Ⅱ（以下、AOEⅡ）』シリーズで有名なアンサンブルスタジオ社を起用。『AOEⅡ』エンジンを採用すると共にゲームデザインも実質的に彼らに任せた。

また、FTPの主軸である『Star Wars JediKnight2』（PC）には、『Quake3』の3D描画エンジンと同仕様を採用し、ゲーム開発に定評あるRAVENに開発を一任することで、FTPとしての技術力とストーリー性のマッチングを図っている。今後も『Balder's Gate』を開発したBIOWAREと手を組んで現ストーリーの四千年前を描くRPGや、ソニーオンライン、『エバークエスト』開発チームと組んだ、『GALAXIES』の発売を年内に控えており、今後のSWゲームにおける発展から目を離せなくなるのは必至だ。

DRAGONWAR1（どらごんうぉー・わん）：現在、大中華圏に気持ちが傾きつつある英語の何でも屋。今年秋あたりから、中国に放浪の旅に出る予定（資金は無し）。今回は北京を中心に回りますが、広州にする可能性もなきにしもあらずと言った所です。

新編集部員召喚記念



盤上を埋め尽くす六角形をめぐる駆け引き――カタン

なぜ今になってボードゲーム？　7月5日に発売されたボードゲーム「カタン」。発売元のカプコンは今後このゲームをPS2、Windowsへも展開する予定だ。同社がそこまで推す理由は？　編集部員が微妙に増えたのを機に遊んでみた。

ボードゲームなど、もう何年も触ってなかった。

将棋やオセロのように、自分の他にあと一人誰かいれば遊べるゲームでさえ、ほとんどする機会がないのだ。3名以上集まる必要があるゲームなど、「やらない」に等しい。

我々の時間はそれほどまでに細かく刻まれ、他人とは分断されてしまったのだ。

実際、このドイツ生まれのボードゲーム「カタンの開拓者（以下、カタン）」を編集部で遊ぼうというときにも、「ゲーム批評」編集部員計3名が集まるのさえ難しかった。一人でも雑用で席を外すと、もう遊べないのだ。（実際には他誌の編集部員を交え4名で遊んだ）。

開拓地を切り開く資源・資源・資源・資源!!

カタンでは、10ポイントを先取すれば勝利者となれる。その10ポイントを手に入れるためのワザがプレイヤーに求められるのだ。

このゲームは、「土」「木」「羊」「穀物」「鉱石」など（まとめて「資源」という）が描かれたヘックス、つまり六角形のマス目を並べたボード上で進められる。

このヘックスが戦略SLGを想起させ、とっつき難さを感じてしまう人も少なくないだろう。

どうしても「緻密な戦略性が必要となる理系人間向きのゲーム」という印象を与えてしまう外見ではある。しかし、カタンはどちらかといえば文系人間向きのゲームではないだろうか。

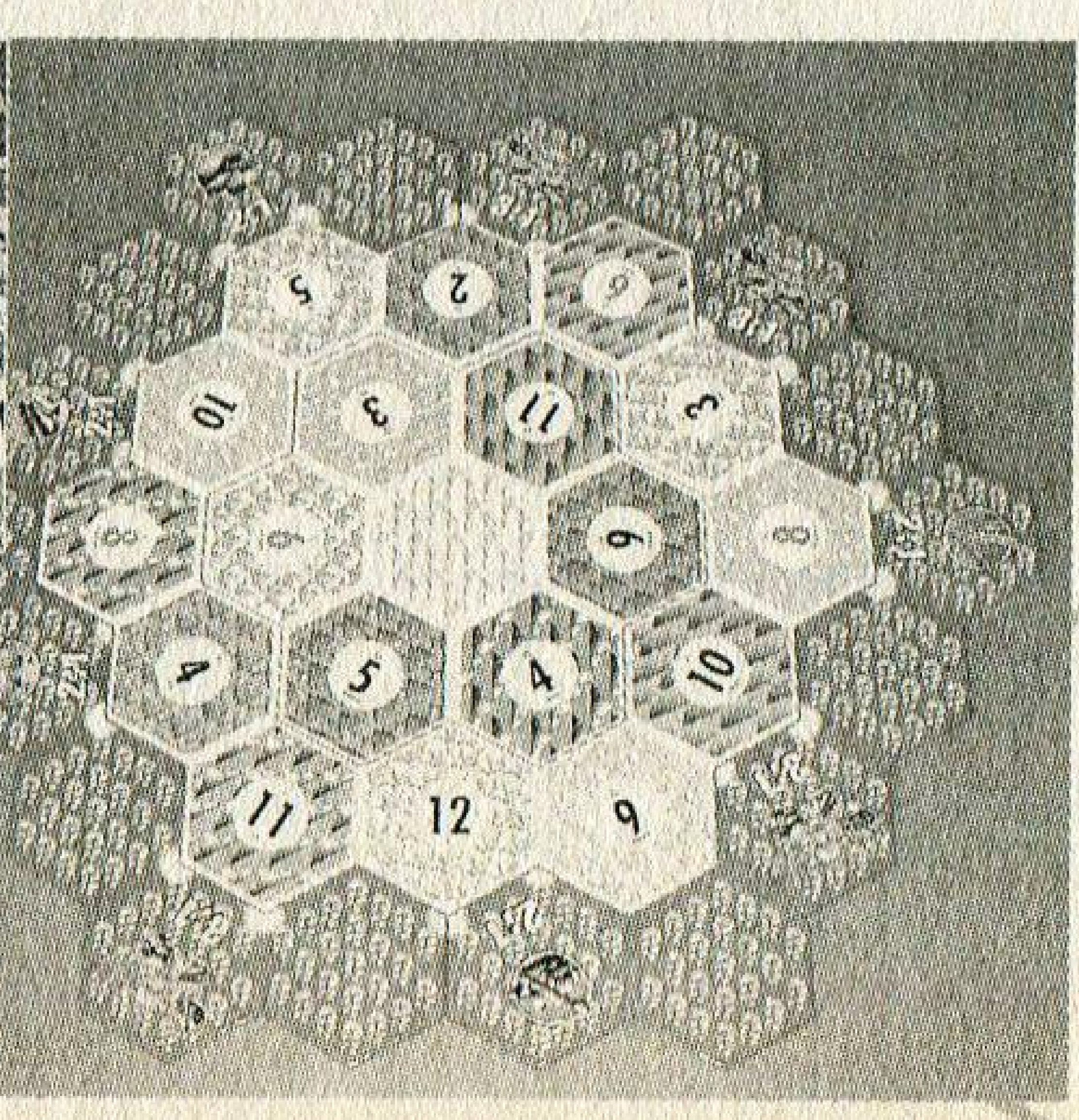
①各プレイヤーが順に、盤上のヘックスの頂点に家の形をしたコマを、それに隣接した辺に「道」のコマを置いていく。

②プレイヤーがサイコロを2つ振る。

③出た目の合計に対応する番号の書かれたヘックスを探す。



開拓地はヘックスの各頂点に置くことができる。



周りを海にとり囲まれた島「カタン」。

④見つけたヘックスの頂点にコマを置いていたプレイヤーが、そのヘックスに描かれている「資源」カードをもらう。

というのが、このゲームの基本的な流れである。最低この4点を知っておけば、カタンをプレイすることはできる。だが、もちろん勝てない。10ポイント稼ぐことができないからである。

　最初に各プレイヤーが2つづつ置くことのできる「家」のコマ。これは「開拓地」を表すコマである。「開拓地」は一つ1ポイントなので、この時点で2ポイントを入手したことになる。

　プレイヤーはこの「開拓地」やそれを発展させた「街」を盤上に作ることでポイントを稼ぐのだ。

　ただし、「開拓地」を盤上に作るには、手元から「木」「土」「羊」「穀物」の資源カードを一枚ずつ提出しなければならない。

　さらには、「開拓地」と「開拓地」との間はヘックスの辺2本分以上の「道」で隔てるというルールがあるため、次の「開拓地」を作るには、これまた資源カードを使用し「道」のコマを置く必要がある（ちなみに「道」は基本的に0ポイント）。

　また、自らの「開拓地」に資源カードを使用することで、「街」へと発展させることもできる。「街」は一つ2ポイントである。

　その他、「羊」「穀物」「鉱石」を提出することで入手できるチャンスカードの中にも、1ポイント分の効果があるものがある。

　要はこのゲームでは、ポイントを稼ぐために、資源カードをどう使うのかが重要となるのだ。

ゲームの方向性を決める開拓者たちの交渉術

　資源カードはサイコロの出目によって手に入る。だが、それだけだとどうしても運に頼る部分が大きくなる。

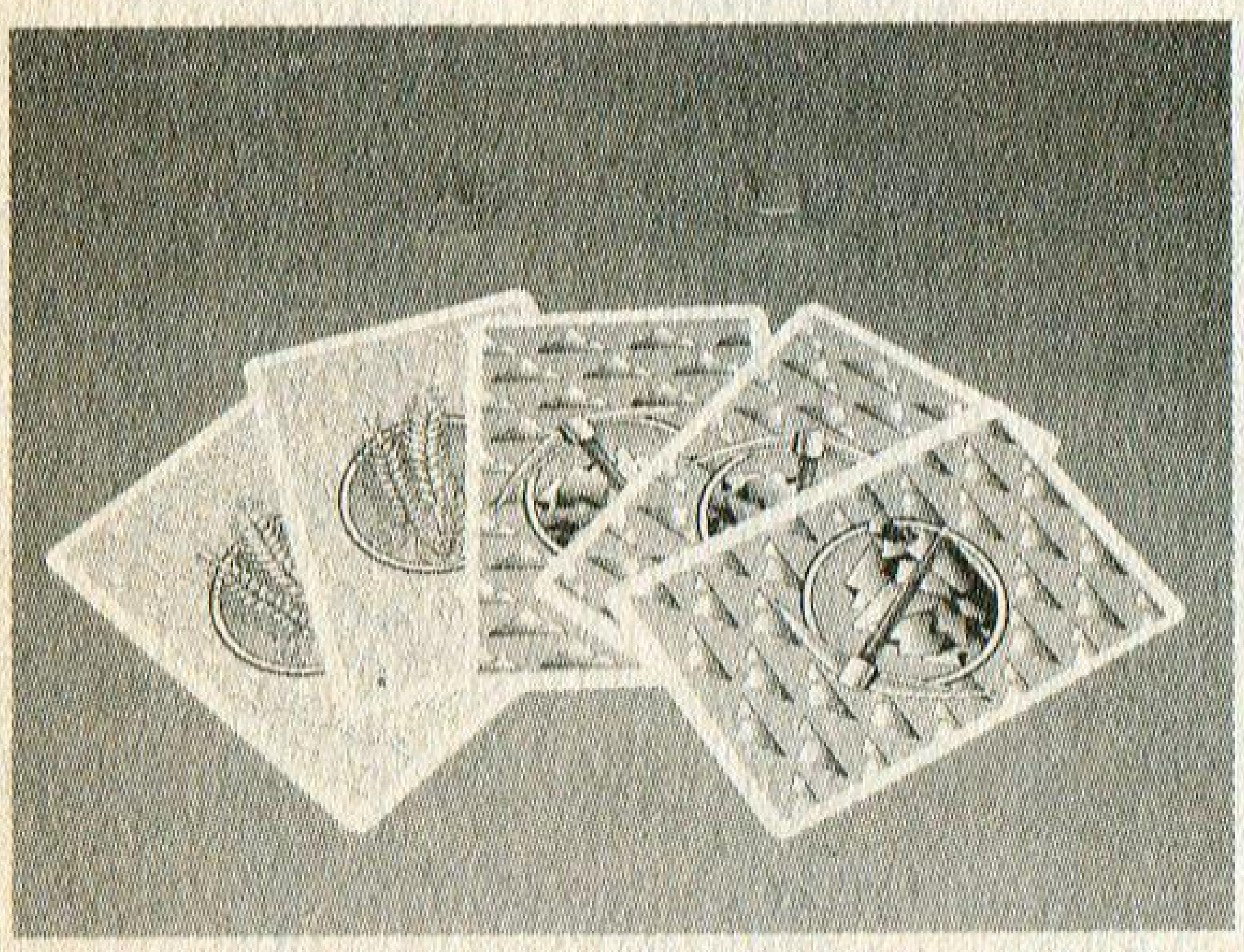
　そこで役に立つのが他プレイヤーとの「交渉」だ。この「交渉」で他プレイヤーと駆け引きすることこそが、カタンの醍醐味なのだ。

　プレイヤーはサイコロを振り、カードを入手した後、「交渉」することができる。「○○の資源カード何枚と、××の資源カードを交換しない？」といった具合だ。

　この「交渉」には、これといった取り決めはなく、どれだけの枚数をどれだけの枚数と交換してもいい。また、一回のターンに、何回でも交渉できるのだ。

　いかに自分の目的を悟らせずに相手から必要な資源カードを手にいれるのか。まさに「交渉」力が問われるゲームなのだ。

　この「交渉」だが、やはり最初は戸惑ってしまう。ゲームとはいえ、面と向かって人を騙すのだ。久々に遊ぶボードゲームとしては、少しハードかも知れない。



何をするにも資源が必要。しかし資源カードをため込んでいると「盗賊」に持っていかれる可能性もある。

　しかし、TVやPCでゲームをしていると忘れがちだが、そもそもゲームとは「勝つ」快感がモチベーションの大部分をしめるものだ。蹴落とす相手が生身の人間になったからといって、（それがたとえ人生の先輩や会社の上司であっても）同じことである。「冷徹なまでに遊び尽くす」。これは「ゲーム批評」編集部員には欠かせない姿勢でもあろう。

　カタンを遊んでみてわかったのは、「交渉」の進め方にはいわば王道のようなものがあるようだということだ。

　だが、今回のように初めて遊ぶ者ばかりが集まってやっていると、それを見つけるのは難しかった。「カタンを遊び尽くした人たちの『交渉』が見たい」それがプレイ後の編集部員の率直な感想だ。そこには「勝つ」ための交渉術があるはずだからだ。

　子供から大人まで一緒になって和気あいあいと遊ぶ類のゲームではない。たった一人の勝利者だけが最高の愉悦を味わえる。カタンはそんなゲームだ。

（編集部）

緊急企画!!

ゲーム雑誌がゲーム雑誌であるために……

多くの嘘があるゲーム業界で
ジャーナリズムが成立するために必要なこと
英「EDGE」誌編集長インタビュー

イギリスに「EDGE」という高いステイタスを持ったゲーム誌がある。全世界で7万部を売り上げている。Xboxの発売月に発売された号の表紙では、Xboxのロゴのデザインに「F○ck」をあしらったり、N64時代には車で牽いてめちゃめちゃになったN64を表紙にしたりと、過去物議をかもすことを何度もしている。『斬歌舞伎』には10点満点で1点しか付けないなど、容赦のないレビューでも知られている。一方で、日本のゲーム誌ではほとんど見られない技術的に踏み込んだ専門性の高い記事を掲載したりと、読者からも開発者からも高い信頼を得ている。その編集長Joao Diaiz-Sanches氏に、日本のゲーム誌について考え方を伺った。

プレスリリースの書き直しにすぎない

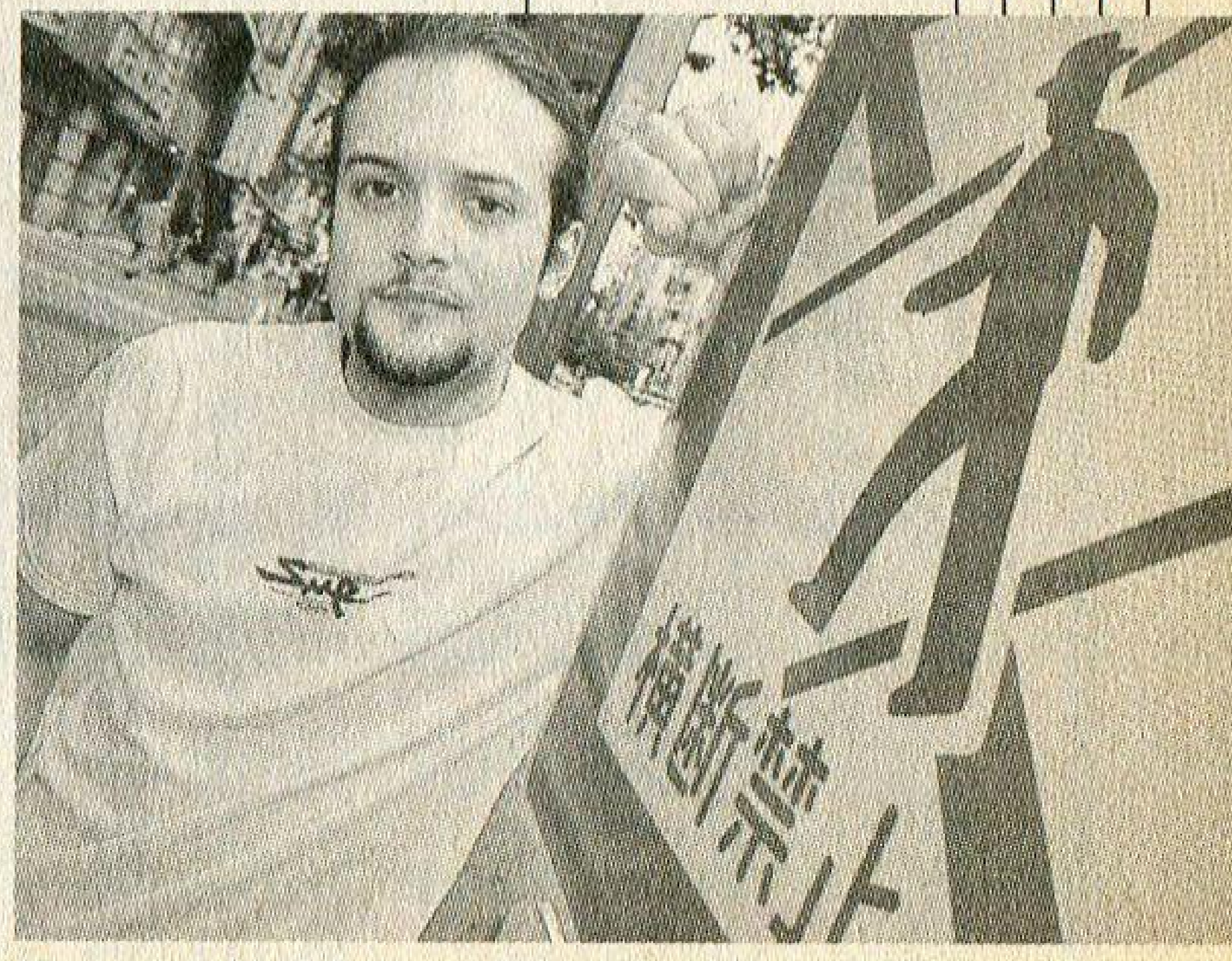
—日本のゲームメディアをあなたはどのように見ていますか？

Sanches氏：日本のゲーム雑誌は、とても網羅的で詳細にまで徹底して注意が払われていて、読者やユーザーが知りたいと思うすべての要素を扱っているように見えます。本としての価値は高く、特に紙の質や印刷の水準は非常に高いようです。しかし、私はそれらのゲーム誌を読んでいる日本人に確認しましたが、多くの記事はゲームメーカーが発表したプレスリリースを書き直したものに過ぎず、批評的な意味性はほとんどなく、本当の意味でのジャーナリズム的要素はないようです。取材は、ゲーム会社によって事前にまとめられて準備されたもので、どの雑誌も同じ時期に同じような情報を得ています。欧米のジャーナリズムの視点からするととても奇妙なことをしていると言わざるを得ません。

—ゲーム市場では、「ジャーナリズム」とはどのような意味を持っているのでしょうか。

Sanches：私たちは読者に情報を知らせながらも、尊敬をしなければならないと思っています。これは当たり前のことに思えるかもしれませんが、英国のほとんどのゲーム誌は〝尊敬の念〟を持って読者を扱っていません。読者は、ゲームに相当な額のお金を費やす人たちで、お金や時間を費やす価値があるかどうかを知らしめる価値のある人たちです。私たちには、真実を明らかにし、それに従って記事を書くように務める義務があります。英国のあまりに多くの雑誌が、ゲーム会社との独占記事の代わりに、実際にはレビューのスコアを高い点にしていたり、ゲームを過大評価して誇大宣伝をすることをしています。悲しいことに、誠実である場合はほとんどありません。

—あなたの雑誌では、ジャーナ



「EDGE」編集長Joao Diaíz-Sanches氏

リズムとしての視点をどのようにして守っていますか。

Ｓａｎｃｈｅｓ：私たちは、いつでもジャーナリズムとしての誠実さを完全な状態で保てるようにしています。「ＥＤＧＥ」の中で我々が書いているすべてのことに編集チームの信念が反映されています。この方針を守るために、しばしば困難に直面します。この（ゲーム誌）ビジネスはあまりに多くの嘘があり、あまりにも不完全なジャーナリズムの上に成り立っています。だからこそ、私たちは私たちの〝編集の誠実さ〟を主張するようにしています。これが私たちの考えているゲーム誌の役割です。それゆえ私たちは「事実を事実の通りに伝える」ということをしているのです。

――それは「ＥＤＧＥ」特有のことなのでしょうか。

Ｓａｎｃｈｅｓ：もしかしたら「ＥＤＧＥ」は明らかな名声を築いているがために、それ（「事実を事実の通りに伝える」ということ）は簡単だと言われるかもしれません。しかし、大切なのはこの態度を常に貫くことにあるんです。「ＥＤＧＥ」の第1号から、〝宣伝〟を求める人たちが好むものを書くのではなく、読者へ真実を伝えてきました。私たちは特定のゲームについてゲーム会社と交渉しなかったために、多くの独占情報を失いました。しかし、私たちは〝誠実さ〟によって、多くのより特別な情報を得ています。

――なぜ日本のゲーム誌はそのようにできないと思いますか？

Ｓａｎｃｈｅｓ：ジャーナリスティックのアプローチ差と文化的な問題があるのではと想像します。私にとって日本は、すべての面においてとても組織立っていて、常にコントロールされているように見えます。単に国民性によるのではという思いもしています。そして自尊心の問題なのですが、ゲーム誌の編集者は記事の中でゲームメーカーを攻撃することを望んでいないのでしょうか？　東京に何度か行った経験からの印象では、私は日本の「ゲーム誌の情報を信頼している」と言うことは困難です。

――「ＥＤＧＥ」に対して広告の力はどのようなものですか？　それは記事に対してプレッシャーを与えるものだと考えていますか？

Ｓａｎｃｈｅｓ：「ＥＤＧＥ」は広告部門からのプレッシャーのない数少ない雑誌の一つです。一方で、たとえば雑誌にどんな記事を掲載するのかを知らせることで、私たちは広告部門とも一緒に仕事をしています。しかし、報道に対しての影響はまったくありません。つまり、完全に圧力がないということです。残念なことに他のゲーム雑誌では同じような状況ではありません。

フェアであるために成り立つ批評とは

――ゲームメーカーとの間で問題が起きることがありますか？

Ｓａｎｃｈｅｓ：時々、私たちが書いた記事はゲームメーカーをうろたえさせます（大抵、レビューに低いスコアをつけたときですが）。ただ、ゲームメーカーの多くは私たちが批評に対してフェアであることを認識してくれているために、めったにトラブルはありません。レビューの担当者が適切な仕事をしていれば、心配する必要はまったくないのです。私たちはこの方針のために途中で〝敵〟を作るかもしれませんが、結局は、読者が記事を評価してくれて、そのために私たちを尊敬してくれると思っています。そしてやがて、ゲームメーカーも同じように思ってくれるのです。

――ゲーム誌はどうあるべきなのでしょうか。

Ｓａｎｃｈｅｓ：少なくとも欧米には、ゲームやゲームメーカーに関することを適切に評価できない多数の人がいます。あまりにも多くの人がコンピュータエンターテイメントビジネスに対して貧弱な理解しか持っていません。だから、私は雑誌の側から情報を提供していかなければならないと思います。すべてのゲーム誌の誠実さが守られるのなら、ゲームメーカーにはほとんど選択肢がなくなり、誠実なものになるはずです。その結果、私たちは良いゲームも得られるでしょう。

新清士（しんきよし）：初著作のゲーム開発の現場を1年にわたって追ったノンフィクション『「侍」はこうして生み出された～アクワイア制作2課の660日戦争』（新紀元社）が発売になりました。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

ライターという職業の現在・過去・未来

**ゲーム雑誌で“書く”ということはどういうことなのか
そして、ゲームライターとはどのような存在なのか
「ゲーム批評」で御馴染みの、新清士氏・多根清史氏に加えて志田英邦氏
に参加していただいて“ゲームライター”について語っていただいた。**

ライターとしてのアピールポイント

編集部（以下編）：まず、みなさんのライター歴と初登場の雑誌名を伺いたいのですが

新氏（以下新）：職業としてのライター歴は約2年です。まだ、勤めていた頃「GAZO」（徳間書店）という雑誌で、『天誅忍外伝』後のアクワイアの遠藤さんにインタビューにいったのが初めてです。それが今回の「侍本」の企画にまでつながっていくんですけどね。

志田氏（以下志）：それ何年前ですか？

新：3年くらい前です。

編：志田さんはどうでしょう。

志：PSが出る前くらいです。ライターになったのは。もうなくなりましたけど「じゅげむ」が初出場ですね。超イカす雑誌です。当時はライターじゃなくて、演劇の仕事してたんですよ。

新：演劇やってたんですか？

志：脚本と演出のお手伝いをしていたんですよ。劇団の仕事をしながら、ゲームライターをアルバイトで始めた。で、恵まれていたのは立ち上げ当時の「じゅげむ」ってゲームに詳しい方が誰もいなかったこと。

一同：爆笑。

志：いや、だからこそ面白かった。編集もライターもゲームのことを知らなかったから、みんなで勉強して。そこでゲームの原稿の書き方セミナーをやってくれて、講師がゲームフリークの田尻智さん、ゲームアナリストの平林久和さん、CB'SPROJECTの成沢大輔さんだった……。

一同：すごいメンバーですね。

志：すごいメンバーなんですよ。そこで学んで……今に至る。終り。

編：最後があっさりですね（笑）。多根さんは？

多根氏（以下多）：僕がライターをはじめたのはは6～7年くらい前ですかね。当時はまだ会社勤めだったんですが、とあるサイトでコラム書いたら、間違っているところがあって、それを指摘してくれたのが○○さんなんですよ。それで、彼が「○○」を立ち上げて、コラムとか書かせてもらったんですよ。で、今日に至る。

編：とりあえずゲームライターとは？どういう存在で、どういう仕事をやっているのでしょう？

新：要するにニッチですよね。ゲームっていうのは。結局ニッチ業種ですよ。

編：志田さんはゲームライターだけじゃないんですよね。

志：まあそうですね。色々やってます。

編：ゲームだから特別ってことはないですか？

志：だと思うんですけど……何か具体的な話があればいいんですけど。

多：じゃあ具体的に、普通の人が平林さんになるにはどうするか。難しいですよね、広井王子になるのと同じくらい。平林さんになるってすごいことですよね。生まれた時から広井王子だろうと、でも少なくとも平林さんは全部があって“平林”って感じがする。なんで「Hipponn」からジャーナリストの道を歩めたのかな、と。

志：難しいよね。そういえば僕は平林さんと出身大学が一緒らしいんですけど、学生時代から今のように活発な人だったらしいですよ。夏はテニス、冬はスキーって（笑）。暗い劇場で演劇やってた僕なんかと大違い。

新：大学のころから平林「さん」だったんですか？

志：きっと、大学の頃から……熱くなると、口に泡を……（笑）。

一同：大爆笑

志：いや、それほど熱心ってこと。彼はしゃべるときもエンタテインメントですから。そういう意味では、僕らも泡とか、耳から汁がたれてくるほど熱心にやりゃあブレイクするんじゃないかな（笑）。

編：読者はゲームやって遊んで原稿書

ゲーム批評にひとこと　Xboxの特集読んで少し悲しくなりました……あまりの酷評ぶりに。（東京都　ごりくま）

いて楽しいんじゃないか？　って思っているのですけど。

志：そうそう。ゲーム最高！　ユーザーよりも3日早く遊べて最高。しょせんライターなんてその程度の存在（笑）。

新：私あまりレビューやってないじゃないですか。そういう意味ではあまり得してないかな。面白くないレビュー書くのつらいじゃないですか。何ていうか言葉が出てこないんですよ。多根さんだったら多根さんの多分スタイルができてるから、〝おもしろトーク〟が。

志：〝おもしろトーク〟!?

新：そう。書く人のうまさ下手さを感じるんですけど、私にはそれが出来ないんですよ。

志：まあ今の新さんの意見だと、〝おもしろトーク〟は大事ってことですよ。

新：〝おもしろトーク〟があってなんぼみたいのがあるんじゃないですか（笑）。

編：多根さんはどうなんですか？　実際レビューを書いてる側としては？

多：だって読んでくれなきゃ意味ないじゃないですか。

新：でも難しさがありますよね。そのまま書けないことも多いし、雑誌によっては自分のポリシーそのまま書くと問題になったり。

多：うちのカラーと違うよとか言われたときとかね。

志：でも言われるんですかそういうこと。言われないでしょ。

新：経験ありますよ。あがってきた時、全然違う文章になってますからね。

多：でも割と変えますよね。「○○○」でも僕の知り合いの知り合いとか、「こんなこと言ってねぇよ」の連発ですよ。

志：あのページ僕もやりましたよ。でも超楽しかった……まあ、ここはあまり載せないでほしいんだけど。

新：じゃあ他は載せていいんだ。

編：平林さんも載せていいんですか？

志：うん、あれは大事、大事。あ、泡のエピソードはとくに（笑）。

一同：爆笑

新：平林の弟子が平林を超えるために（笑）。

多：耳から何か出せ（笑）。

志：僕なら耳から花を咲かせるね。パッて。ゲームの話をしていると、花粉が散ったりとか（笑）。まあ、そんなのどうでもいいんですけど……。

――都合により中略――

新：まあ広報としてはそうですよね。

志：広報の意向を僕らが汲み取るかどうかは、また違う問題でしょ。楽しいほうが本に載るわけだし。

新：ゲーム雑誌にはゲーム会社の広報的な役割がありますよね。メーカーの広報さんにとっては記事も重要な広告媒体ですからね。記事の内容より、レビューを何ページ取れるかがとても重要なわけですよね。我々はライターなんだけど同時にメーカーの代弁者だったりする面があるんですよ。

志：でも、最終的な編集権っていうのは雑誌と出版社にあるわけで。絶対のルールではないですよ。それにメーカーの広報と媒体の関係というのは、ゲームに限った話じゃないし。ファッション誌なんか、もっとお互いに協力しあっている。結局、その中でライターとしてどういう仕事をきちんとするかっていう自分の心構え・ポリシーの問題だと思いますね。

新：この中にいわゆる攻略ページを作ってる人っていないですよね。

志：だって下手くそだもんゲーム。『グラディウス』の安全地帯見つからないんだもん（笑）。

新：どうしたらライターになれるんですかね？

多：さほどゲーム上手くなくても、やっぱり自分のレベルでそれは書けるものがあって、たとえばここで〝止まってる〟としても、ここで「止まるゲームに問題がある」とか、ここで「止まってるユーザーもたくさんいるんだぞ」、とか思ったら、そこからクリエイティブが生まれて、さらに自分の色をのせたらライターとしての位置は上がると。

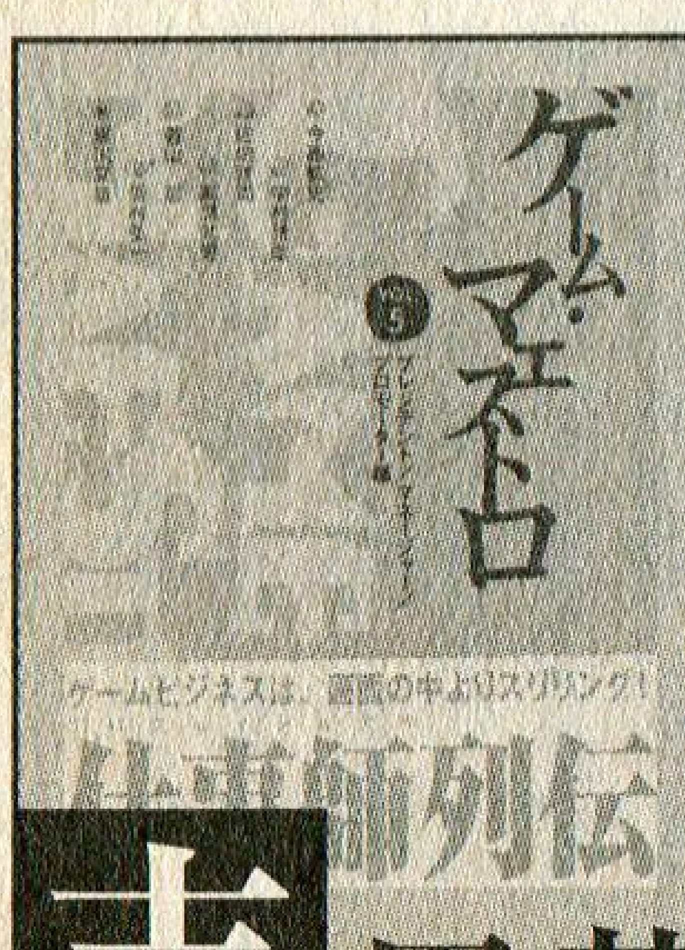
志：そうですね。ゲームってクリアしなきゃ本質が見えないっていうことではないですね。5分で見えるものもあれば、見えないものもありますし。

多：見えないなって感じたゲームは頑張ってやるし、放り投げないってことがライターの仕事じゃないですかね。

100年後のゲームと批評

新：今ってネットがあるし、ゲーム雑誌そのものが本当に必要かというのもありませんか？　それを超えてライターが存在して、誌面で書くっていう意味ってどこにあるんでしょうね？

志：プロとアマって差としていうのなら、この間の「ゲーム脳」の記事のときの騒動に感じたことがあるんです。あの記事をめぐって、多くの人がネッ



志田英邦

ゲームライターとしてだけではなく、多方面でも活躍中。著書にはゲームクリエイターの取材し記事とした『ゲームマエストロ』がある。

ゲーム批評にひとこと　ゲーム批評に限らず、ゲーム誌は誤字が多いような気がします。（青森県　蝦名崇裕）



「ゲーム批評」、「コンティニュー」などで活躍中。著書の「超クソゲー2」では、"クソゲー"ブームの火付け役ともなった。

多根清史

ト上で書き込みをして大騒ぎをしていたわけですけど、みんな元記事を読んでいないで書いているんですね。たとえば、あの脳の測定をどのゲームで行ったのか、ということを議論しているわけです。でも、元記事になった「AERA」の特集をちょっとでも読むと、ちゃんと『テトリス』って書いてある。要はネットでしか情報を得ていないから、噂話や推測の域をでていないんです。でも、プロのライターが記事を作るときは、ちゃんと取材するし、勉強する。もちろんネット上にも頑張っている人はいると思いますけど、この差は大きいと思います。

多：でも速報性とか攻略とかだとネットがあれば雑誌いりませんよね。だからこそ速報性がないという部分で「ゲーム批評」は必要じゃないかな〜と。

編：みなさん「ゲーム批評」はどうみてらっしゃるんですか？

志：「ゲーム批評」は「ゲーム批評」であることが、「ゲーム批評」じゃないですか。存在自体がバランスになってるんですよ。「ゲーム批評」が無くなっちゃったら、ゲームを批評することってなんなの？　って問われることが無くなると思うんですよ。機能してるかどうかを別としても、存在自体が問題提議してるんですよ。

多：「ゲーム批評」でしか書けないことがあり、「ゲーム批評」ならではの部分もあるわけですから。メディアとはいっても、ユーザー側であってパブリシティからは分離しているんで。

新：私がゲーム開発をしている側だったときに感じていたのは「ゲーム批評」の批評は現場にはインパクトが無かったんですよ。"批評"としてはあまり意味が無く機能してなかった。デベロッパーに対してフィードバックしているメディアでないと、今後も批評の価値は低いのではないかと私は思いますね。

志：僕が考えている"批評"っていうのは、社会における"機能"っていうのはなにかっていうことなんですよ。ゲームが社会にどういう機能があるっていうのを、いろんなものに繋げていって、その機能を実証することが批評だと思ってるんですよ。デベロッパーに向けることも大事なんですけど、でもそれが"社会"に向いてもいいかなど。ゲームが社会におけるマッピングですよね。そういう機能になればいいかなと思いますね。

多：感想文っていわれますけど、宝塚にしろ、歌舞伎にしろ、やかましいファンが育てますよね。ゲーム文化がこの10年くらいで終わるのなら、感想文で終わるけど、これから一世紀くらい続くのであればそれは立派にプレイヤー文化、見る文化っていうのが成立すると思うんですよ。

編：100年続きますか？

多：どうでしょう。特定のゲームとかだけ残るんじゃないかと。

志：それはゲームの定義の問題だと思いますよ。今のゲーム・ゲームしたものっていうのは失われていく方向に確実にあるんで。何がゲームなのか判んないっていうのが結構あるから、その辺を再定義しなきゃいけないかなって思いますよね。

多：洋ゲーとか見てて、何がゲームなのか分からなくなりましたよ。『GTAⅢ』とか素晴らしいを通りこして混乱の極みですからね。束縛の何もないところに突入してますからね（笑）。ゲームの枠が広がったってことと、遊び方を作っていくのがプレイヤーの責任になってきたってことですかね。みんなツクール化してきてまよね。

新：ネットワークゲームだとそれが更に謙虚になってきますよね。

志：『FF』はどうですか？

多：僕は良い評価をしてますよ。大規模なMMORPGというのは日本には蓄積なかったですから、良くあれでやってますよスクウェアは。

志：あれを昔からの……インベーダーだったら「名古屋撃ち」できるぜって人が"ゲームの文法"で『FF』って書けないじゃないですか。

編：今のゲーム雑誌を読んでる人たちって「名古屋撃ち」的な記事を待っているということはないんですか？

多：もし待ってたとしても「甘えんじゃねぇ！」って感じですね（笑）。おまえたちは取り残されてるんだ！　といいたいですね。

志：そんなこと「超クソゲー」を書いてる人がいっちゃいけないですよ（笑）。

ゲームライターにとっての編集の存在とは

編：『FF』を含めて読者層っていうのが変わってきているな？　とか。

一同：全然分からないですね。

新：自分の読みたいものしか取材してないし書いてないです。あえていうな

ら、デベロッパーに向けて書いていますね。

多：僕は自然に書くと20代後半～30代前半の割とコアな方にいっちゃうんで、そこら辺だけじゃなくてゲームに興味を持っている人に対しても書きたいですね。

志：僕はゲームをやってない人に向けて書いています。ゲームライターがゲームユーザーに向けて書くと、専門用語を使いすぎると思うんですよ。コンシューマ機とかコンソール機と書くでしょう。わからないですよ、って僕は思う。シューティングゲームをＳＴＧとか書く人いるでしょ。ああいうのってつまらないと思うんですよ。ゲームにおける言葉づかいって、僕らの上の（世代の）ライターたちが築き上げてきたものだと思うし、ゲームを知っている人に向けて、ひとつ上の原稿が書けることもわかります。でも、そもそもゲームのジャンルって〝売るため〟に作られたものだし、そこに根差しちゃうと狭くなるかなって思う。〝なんたらアドベンチャー〟みたいな、あいまいなジャンルや専門用語に左右されずに、ゲームを一度0から見つめなおして、向き合うほうが良いと思うんで。

新：でもＦＰＳとかってのばすと困る。

志：ＦＰＳっていう言葉を使う意味っていうのを理解していればいいんですよ。僕がＦＰＳとか、ゲームを知らない人にはなじみがない言葉を使うときは、ゲームマニアに対する暗号として使います。その裏には「一般人には難しすぎるかもしれないシューティングゲーム」という意味をこめています。区別用語として使っていますね。

新：私が海外の情報に詳しくなってきている影響もあるんですが、今日本のゲーム業界にあまり魅力を感じなくなっているんです。ゲームそのものが面白くなくなっている。でも海外の情報を触れていると面白くて仕方ないんです。

多：以外とＸｂｏｘが日本で惨敗したとか、海外の洋ゲーが日本で駄目だとか言ってるけど、中心がもう海外に移ってきていて、日本が世界のローカルになってきている。

新：そうですね。

編：今号では、前後のＸｂｏｘ記事を受けて多根さんの反論記事が掲載されているわけですけど。今のお話しだと、新さんと多根さんはそんなに距離があるわけでは無さそうですよね。でも記事としては反発している。そこには、私（編集）の存在もあると思います。編集の存在というのはどうですか？

志：僕はライターとしてはラッキスターに恵まれているんで、仕事が切れたことがないんですよ（笑）。

編：耳から花咲けば完璧。

志：そう後は耳から花を咲かすだけなのに、まだ咲いてないでしょ（笑）。それで思うのは、いい編集者の人っていうのは何回もリテイクを出してくれる人なんですね。広告に合ってないからとかじゃなくて、もうちょっとこういうこと書けないですかっていうこと何回も言ってくれる人。

多：ありがたいっすよね。ちゃんとリテイク出して向き合ってくれるのって。

志：リテイクを出してくれる人って僕にとって……〝癒し〟かな（笑）。

新：私は経験が少ないので多くの編集さんとつき合いがないのですが、優秀な方はポイントを押さえつつ、こちらの裁量権を与えてくれる。上手く乗せられて仕事させられてるなと感じますよ。

志：ま。でもね、僕の一般誌とかで出されるダメ出しとしては、「テンションが低い」ってあるんですよ。書いてることが批判してるとかそういうことではなくて、テンションの高さが雑誌のトーンだからテンションを高くしてくださいという、直しがくるんですよ。そういう雑誌に載るための、広告への気配りとかではなくて、トーンを調整してくれたりするのは編集者の仕事だと思うので、大事ですよ。

多：まあ結論としては良き編集者がライターを育てるということで、それが重視される。

編：編集が望んでいるものを書いているっていう感覚はありますか？

新：ないです。どういうものを書けばいいのか……自分特有のノリみたいなものがあって、それでないと書けないです。正しいかどうかはわからないのですが、これを自分なりに意識して育てていけばそれなりに面白いものとして読者の方は読んでくださるかなって。お笑いをパッと取って、花を咲かせるような〝おもしろトーク〟ができないんですよ。それは得意な人にお任せしようっていう考えかた。

編：多根さんはどうなんですか？

多：一般的に面白くなきゃいけないっという考え方があって、真面目なの書いてても、ちょっと待てよこれじゃ〝だれる〟よなって、割とエンターテイナー魂を入れちゃうんですね。まずちゃんと笑いを取らないとっていうのがありますよね。作家性ですね。

新：そうですね。だからそれをいかに適材適所に編集が使っていくか（笑）。

志：まぁ、監督ですからね、編集は（笑）。

編：どんどん肩身が狭くなっていく……。新さんは〝書けない〟ことで書ける場所が狭くなってませんか？

ゲーム批評にひとこと
バグだらけのゲームが発売されるのは困ったことですね。ついでに貴誌の誤植もなんとかして下さい。（神奈川県　川瀬哲）

新：実際、書ける雑誌は少ないですね。技術を追うと専門すぎるし、一方で経済誌のようなビジネスモデルの解説とか書いていますからね。ゲームという分野が小さいので人を選びます。

編：それを広げていこうというよりも、突き詰めていこうと。パブリシティ的なものを書くのは辛そうですよね、新さんは。

新：辛いですね。辛いというかパブリッシャーの方にどう効果があって、どうメリットがあるのかが文章にできないですね。それができてればその文章っていうのはパブリッシャーを舐めている訳じゃないし、読者に対しても適切な情報を伝える訳ですから。

編：志田さんはその辺の難しさはどうなんですか？

志：別にそれって得意・不得意じゃないような気がするんですけどね。新さんはパブリッシャーとか宣伝とかっていうのを意識しすぎてるんじゃないんですかね。結果的に宣伝になってるのかもしれないけど……ちょっと僕には分からないな。パブリッシャーに向けて書くのが何が不得意なのか僕には分からないですね。

新：いくら工夫して書いても、これは面白くない文章だなと自分でわかるものがある時があるじゃないですか。

志：難しいとこですよね。嫌いなものに対して書けないっていうのがよく分からないんですよ。嫌いなものに対しても書きようってあるから。

多：嫌いなものを、嫌いに見せないで書くことっていうのが難しい……。

志：違うんですよ。そういうことじゃなくて、嫌いなものだったら、自分がいかに嫌いかっていうのを書けばいい。じゃそれをただの悪口を書くわけじゃなくて、いかに直接書かないでそれを感じさせたりとか、それがテクニックだと思う。嫌いなものに対して書くのは難しいとは思うけど、職業ですから、やりがいはあるっていうか。

多：そういう意味ではゲーム批評は嫌いなものは嫌いだって書けますからね。

志：だから嫌いなものは嫌いだって書けるメディアだとしたらそれはそれで有効なわけじゃないですか。

――これよりゲーム雑誌に向けての掲載不可能話しに突入のため略――

今後のゲーム雑誌とジャーナリズム

新：大半のゲーム雑誌は、駄目になると思います。ネット上のサブスクリプションサービスに変わっていくと思う。

編：それは〝ネットで儲かる〟っていうかお金が入ってくる仕組みになっていくのかな、ということですか。

新：だと思いますよ。いずれ全部そうなるんじゃないんですか。

編：今後、雑誌媒体が変わっていくその中でライターとして必要なものというものって何かありますか？

多：10年経ってライター続けていたらある意味それは危機なんじゃないんですか（笑）。

新：平林さんはお幾つでしたっけ？

志：39歳とかかな。これは僕が良く考えていることなんですけど。ゲームライターやゲーム関係の編集者って一番上が40歳ぐらいだと。いまのゲームの出版の状況って彼らが今まで切り開いてきた現在進行形にすぎないんです。昔の「BRUTUS」に〝私たちは、ビートルズを口ずさむ老人になる。〟って凄い特集がありましたけど、僕らは〝ゲームを遊ぶ老人になる〟最初の世代なんですよ。だからこれから先は、皆で一生懸命切り開いてかないと。暗中模索してるのはゲーム業界全部そうだと思うし、そういう意味でも僕は先輩的な存在っていないと思っています。

新：私は今、海外ばかりに興味がありますからね。向こうには凄い話はいくらでもあるし、誰にも紹介されてない話もあるし、反対にこっちの情報で向こうで紹介されてない記事も山ほどあるって状態で、結構ニーズそのものはゴロゴロ転がっているんですよね。ただし英語って条件がつきますけど。

多：韓国はどうですか？

――この後、韓国・フランスなどの話題が出るが・略――

編：ジャーナリズムという部分を求められたりしませんか？

多：そこまでジャーナリストってなると、凄く高い技術と高い資金がいりませんか？ 時間なり努力なり……やらしてくれっ！ ていうか、何かねぇ。

新：確かにコストの割は合わないですね。結局どれだけ取材に対して時間とコストをかけられるかは重要ですね。

多：単純に金の問題っていうのはありますよね。

新：情報収集にもっとお金が使えると、もっと良い記事が書けると思います。

多：新聞社とかっていうのは、組織力もありますからね。

志：それはありますね。確かにそういう組織力だとか、行動力っていうのはいるかも。僕、「E3」に行って……自腹ですよ。ゲーム誌で「E3」行く人っていうのはいるんですよ。でも一般誌にはいないんですよ。そうすると「E3」に行った記事っていうのは売れるんですよ。漁師みたいな生活ですよ。

新：最終的にはコストと利益って、合

ゲーム批評にひとこと　Xbox特集のレイアウト、かっこよかったです。（児ポ法改正反対）

わないじゃないですか？
志：いや、いろんな意味で利益がある。
新：うらやましいですね。
志：それは上げるように努力しているんですよ。ジャーナリストだって、収支を立てる力が必要だし、周りからも支えてもらわないとなりたたないから。
新：今のライター事情で資金的に相当悪化してますよね。10年前よりもかなり悪くなっているんだと、書くようになって如実に感じます。たとえばスクウェアの10年分の日経新聞の記事を3日以内に集めてと、「ゲーム批評」にお願いしても無理ですよね。
志：あげてもらえるところもありますよ。ケース・バイ・ケースかもしれないですよ。僕が恵まれていただけかもしれないし。
編：その編集部がどれだけ体力持っているかっていうのは大きいですよ。



新 清士

「ゲーム批評」が主な活躍の場。著書の『侍はこうして作られた』では、アクワイアへの600日を越えた密着取材による、現場の声が読み取れる。

志：体力っていうのは大事ですよね。でも、ゲームはフリーランスの人には結構冷たいと思う。
多：だって元々広告として育ってきた文化だから。
志：取材するっていうカルチャーはないですからね。
編：取材申請などでは、ゲームライターっていうのステイタスは確立されているんですか？
新：ないんじゃないですか。
多：ゲームライターという肩書きが有利かどうか。
志：不利だからこそ、僕はゲームライターって名乗っていますよ。こういう話を僕はしたくないんですけど、ゲームライターが舐められてるのは事実ですよ。……ゲームライターが10人集まると、必ず〝ゲームライターって舐められてるよねぇ〟とか〝スキル低いって思われてるよねぇ〟って……そういう話がでますからね。でも、そういうことを言う人に限って、本当にスキルない人だったりするんだ。
一同：爆笑
志：失礼しました（笑）。でもね、それを自覚しているのなら努力しろよって感じですよね。そんな卑屈になって、自虐的な快感にひたるのは嫌だな。そんな奴はケツにネジでも締めて反省しろ！　とか（笑）。よく判らない、どういう例えなんだ（笑）。
多：でも、それで開ける世界があるかもしれない（笑）。
志：なんにもしないよりはイイかもしれないね……ネジ結構いけてると思うんですよ。
新：まだ、ネジの話ですか（笑）。

ライター候補たちへのアドバイス

編：今後新しく出てくる新人に向けて何かありましたらお願いします。
新：そんなのないっすよ。今自分がかけ回っているだけで、苦しんでるのに。
志：やべ～先に言われてしまった。
新：どうやって自分が食べていこうかという今の問題が先で、将来の人にどうこう言える状態じゃないっすよ。
志：新さんがそれをいうならもう一つあるんですよ。僕らを見習わないこと。
一同：爆笑
多：でも実際違う道をあるかなきゃしようがないしね。
志：そうそう。僕もライバルが増えるのは嫌だし。あ、僕も器がちっちゃいなぁ。自分のケツにネジを締めて反省しなきゃ（笑）。でも本当に今のライターを見習わないことは、大事かも（笑）。
編：多根さんはどうですか？
多：いやでも実際別の方目指さなきゃどうしようもないんじゃないですかね。
志：これは新さんが言ってくれるともっと美しい話になると思うんですけど。ゲームってやっぱり2年前と今のものって違うと思うんですよ。
新：今後も大きく変わるでしょう。
志：今のライターに隙があるなって思える人はやったら？　ただし、先駆者の仕事ぶりをなぞろうと考えてる人は失敗しますよ。〝誰もやっていない道〟を見つけられるのなら、やるべき。
多：先ずそっから始まりますよね。萩本欽一師匠も良くやってたじゃないですか。とりあえず演技やらしてみて、じゃあこれを違う方法でいけと。
志：欽ちゃんに学べ、と（笑）。微妙～（笑）。新さんみたいな人がでてきたてことは、そういうところ〝新さんの席〟が空いてたと思うし、2年前のPSとPS2の時代では違ったんですよね。コンピューティングの世界になったっていうことですよ。だから新さんみたいな人が出てきた。だから逆に、新さんの本を読んで、「こういうの書いてないんじゃないの」って思えた人はやったら食えるんじゃないかな。
多：結局最終的には「ゲームでなくても書ける自身を持て」ということが大事なんですよ。

ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

スーパーロボット大戦IMPACT 1

ジャンル：S・RPG／メーカー：バンプレスト／機種：PS2／価格：7,980円（通常版）9,980円（限定版）／発売日：2002年3月28日

大塚雄二　プレイ時間：83時間

悪あるところ正義あり！ファンいるかぎり『スパロボ』あり!?

『スパロボ』に終わりはない。もし終わりがあるとすれば人の心から夢や憧れ、思い出がなくなったときだろう……



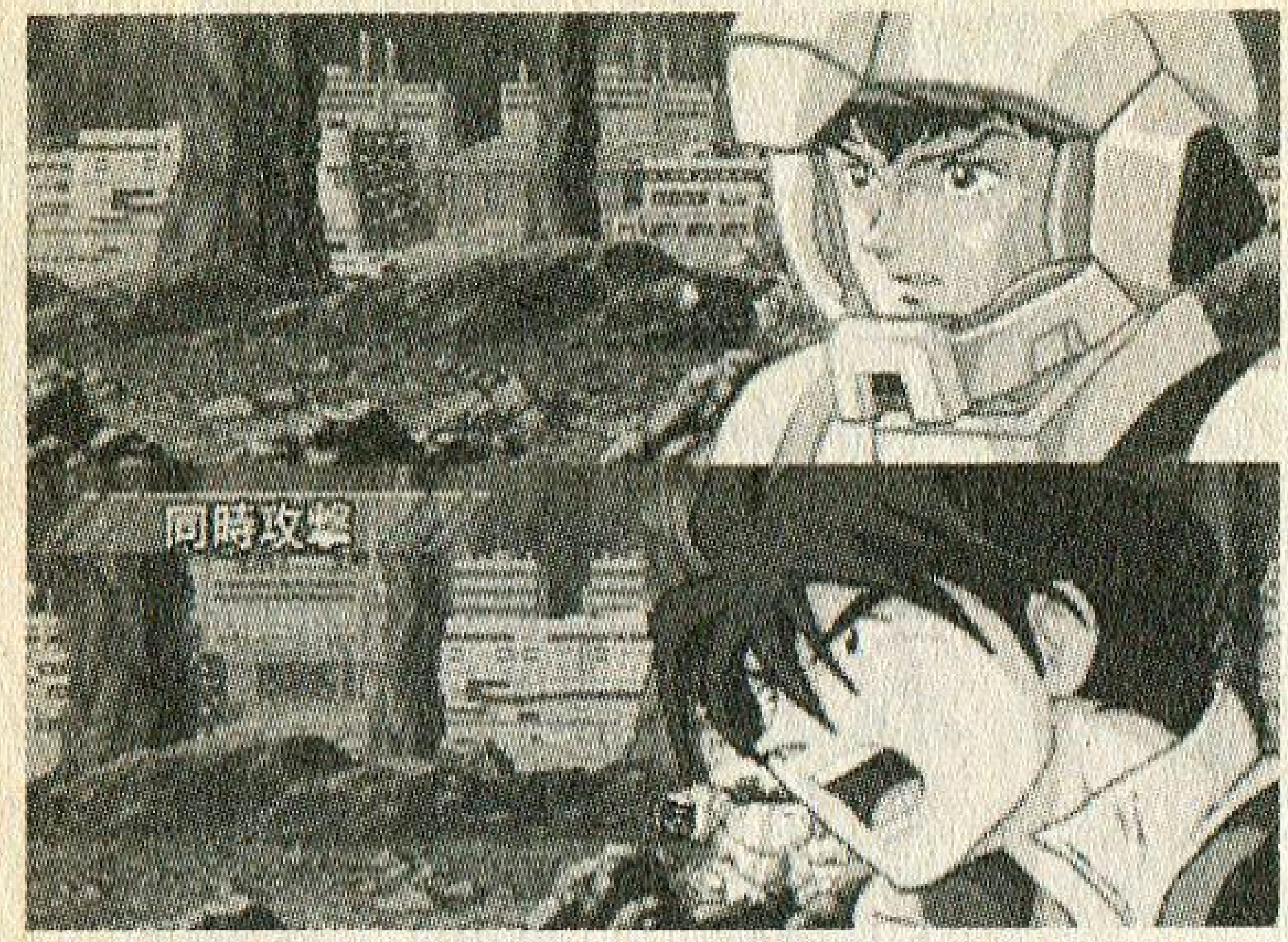
重要なのはキャラだけではない

今作『スーパーロボット大戦IMPACT』（以下『スパロボI』）はFCから数えて8本目となる。これは素直に立派な記録であるといえる。ただ、FCから続いている作品だけあってゲームの流れにおいて多少のこじつけが見え隠れするが、そこは暗黙の了解といったところだろう。ここでの問題は「自ユニットを移動させて、敵を撃破する」という単純なゲームの目的をいかにして楽しませてくれるか？　ということである。『スパロボI』では新システム同時攻撃がその基盤となるものだろう。援護攻撃と違う点を簡単に説明すると、一緒に攻撃、又は交互にという違いと、必ずクリティカルになることにある。この「一緒に」というのはとても重要なことだ。なぜならそれにより夢の競演が生まれるからである。ガンダムネタで言えば、共に一年戦争の時を生きていながら出会うことはなかったアムロ・レイとシロー・アマダが一緒に攻撃している。声優ネタで言えば、ダンガイオー（ロール・クラン）＆ゲッター1・G・真（流竜馬）でK谷明製の同時攻撃となる、といったことである。声優といえば『スパロボ』は声の被っているキャラが何人もいる。たとえば前述で紹介しているK谷明はこの他にもライディーンのひびき洸を演じている。だがここで一つの不安が浮かびあがる。何人も声が被っているのはそれだけその声優が引退などした時のリスクが伴うのではないか？　『スパロボ』のサ○エさん化。これは深刻な問題である。実際マ○オの声には慣れたが、カ○オの声には未だに拒否反応がでることがある。それが『スパロボ』で、しかも何人もキャラを演じている声優で起きた時それは『スパロボ』といえるものだろうか？　ゲームから生み出されたキャラの声ならば不評なためとすることもできるだろう。しかし原

作を元にやっているからには、ユーザーは原作と同じ声を期待しているのである。ここで一つ例を挙げさせてもらうと、コロスは原作ではN沢三恵子だったが『スパロボ』ではM井菜桜子である。違和感を感じたユーザーもいるだろう。声が違うひとになることにより、せっかくの同時攻撃の魅力も半減してしまうのである。声とキャラ、二つが揃ってこその『スパロボ』なのだから……。

増殖の果てに広がるもの

声の変化も重要だが『スパロボ』ではキャラの新規追加、入れ替えが繰り返されている。そのキャラたちの選出はどのようにされているのだろうか？　社内投票か開発スタッフの趣味か、これがあみだくじで決められていたらかなり困る（苦笑）。『スパロボI』も今までと同じく新キャラは登場する。ここでは正義感の塊、ロム・ストールについて語ろう。一見すれば格好いい兄さんだ。中身はもっと格好いい兄さんだ。ロム兄さん最高……ではなんにもならないので、決めゼリフの一つを例に挙げよう。「無謀の嵐が吹き荒れようと、くじけぬ心あるならばいつか風は凪となり、静けさが戻る……人それを『禍福』という。」といったことを登場シーンの度にいうのだ。これほどキザなセリフを平然といえることが、どれほど格好いいか分かってもらえただろうか？　そんな格好よさだけでなくロムにはもう一つの特徴がある。気力130以上でバイカンフーに合身（合体）できることだ。しかもそれまでのHPやENも全快する。これによりロムの使いかたの幅が広がるのである。このような魅力的なキャラが増えるのは嬉しい限りだが、そのために毎作キャラの入れ替えがあることも事実である。目当てのキャラが出ていないことに落胆したファンは少なくないだろう。開発スタッフは増えすぎて収集がつかなくなった時、キャラを使い捨て、ファンを裏切ぎらないようここに忠告しよう。



新システム同時攻撃によるこれぞまさに夢の競演。統率なしではできないのがちょっと悲しいですが……

一つの形 一つの未来

『スパロボ』シリーズは、ファン対象ゲームだといわれている。なぜなら収録アニメ作品の存在や内容を全く知らない人たちにとっては何ら興味がわくことのないゲームだからである。色々な作品のヒーローたちが混在はしているもののステージ毎の内容はほぼ原作通りに進んでいくので当然といえば当然なのだが……。販売対象に20代～30代を中心におきつつ、世代交代の波にも対応できるようにエヴァンゲリオンやナデシコを取り込み10代のアニメ好きユーザーにもアピールしていく。そうすることで10代のユーザーが昔の作品に興味を持つようになる。そして原作とゲームで声が違うことに愕然とする……まぁその話はさておき、『スパロボ』発売後に収録されている作品のビデオがほぼレンタルされるという現象が起きるのもこれが原因だろう。このように『スパロボ』の人気と売り上げが固定されていくのである。その売り方に対して私は異を唱えるつもりはない。正しいと思うからだ。というのも原作を知らない限り『スパロボ』の本当の面白さを理解することはできない。つまりファンに答え続けていくことが『スパロボ』の義務であり、生き残り続けるための道なのである。

PROFILE
大塚雄二（おおつか・ゆうじ）
『スパロボ』発売後にはアニソンを熱唱しまくっていた元カラオケ店員、現フリーライター（デビュー）。十八番は「残酷な天使のテーゼ」です。って今回エヴァは登場していませんね……。

関連作品
サンライズ英雄憚2（RPG）
メーカー：サンライズインタライティブ／機種：PS2価格：7,800円／発売日：2001年12月20日
サンライズの歴代ヒーローが「惑星サンライズ」を舞台に冒険を繰り広げる。魔神英雄伝ワタルやブレンパワードなどが登場する。こちらもファン対象ソフトですね。

ゲーム批評にひとこと
Vol.45の「Xbox」については、同じコメントを何回も出してて、中身の薄いものだった。（岩本吉行）

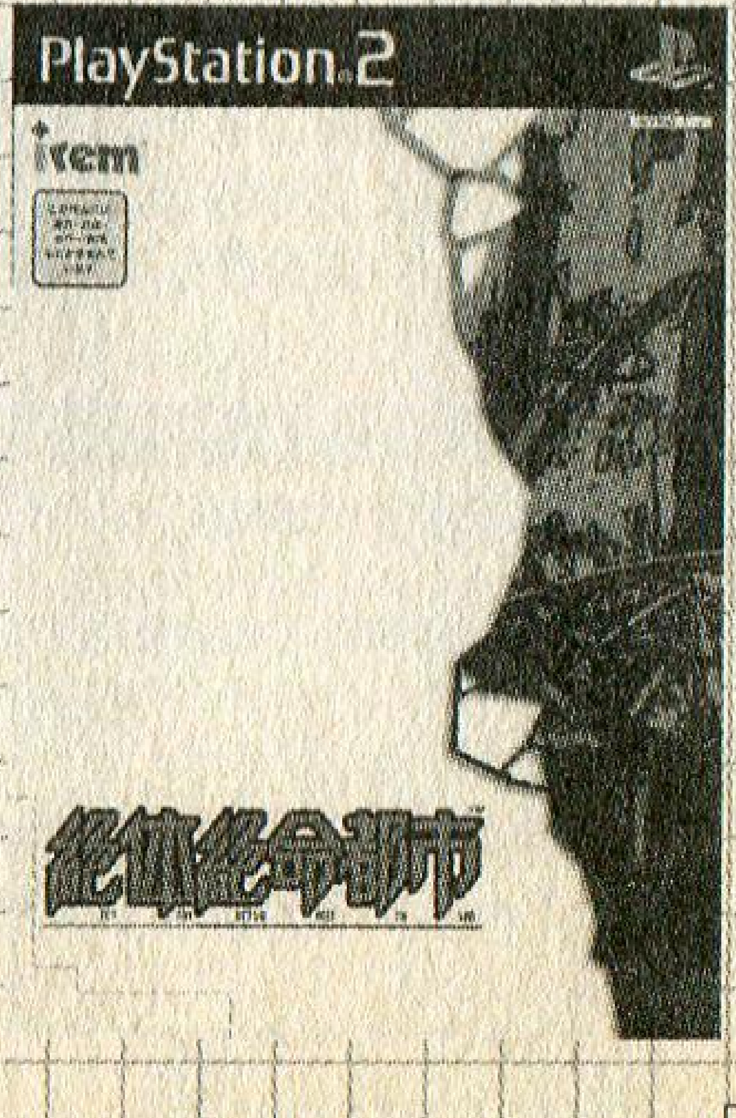
絶体絶命都市　2

ジャンル：AVG／メーカー：アイレム／
機種：PS2／価格：6,800円／
発売日：2001年4月25日

米光一成　プレイ時間：18時間

絶体絶命な状況でぼくたちは何を遊び何を気にするのか

細かい欠点を言い出せばキリがないのだが、それでも引きつけられるゲームのパワーとは。



ダイナミックな廃墟が持つ誘惑

ぼくは、今、工事用ヘルメットと趣味の悪い黄色いサングラスといういでたちで、ハゲおやじをおんぶして、公園をぐるぐるうろついている。しかも、後ろからは、スカートのやぶれたギャルがノコノコついてきていて。どうしてこんなことになったかというと……。『絶体絶命都市』である。

舞台は、首都島。主人公は新聞記者。物語の始まりは、地震！

プレイヤーである青年が、この絶体絶命な状況の中、災害をくぐり抜けて、生還するのが目的の3Dアクションアドベンチャー。

雑誌で初めて、この設定を知ったとき、素直に「凄いよ！」と思った。

崩壊した世界。崩れてくる高層ビルディング。サバイバルな世界！　これぞ、求めていたゲームではないか!!

ぼくたちは崩壊する都市のイメージを刷り込まれている。

崩壊した後の世界の物語や、崩壊する世界の物語。「ナウシカ」、「北斗の拳」、「AKIRA」、「ドラゴンヘッド」などなど。それらの圧倒的な映像イメージや、物語のパワー。巨大な高層ビルが崩れる映像や、巨大な瓦礫群、崩壊世界の荒野、そういったダイナミックな廃墟の世界を、ぼくたちはワクワクしながら楽しんでいた。

だけど、崩壊する世界を楽しませてくれるゲームは、今まであまりなかった。その理由のひとつは、やはり表現能力の限界だろう。「AKIRA」に出てくる巨大な高層ビルが崩れていくシーンをゲームで表現するには、今まではハード能力が不足していた。

だが！

ゲーム機の表現能力も高度に進化した今！　『絶体絶命都市』が登場した！　きゃーっ！

そりゃ、やりますよ！

廃墟好き、こちぇこちぇ好きとしては、プレイしなくちゃならんでしょ！

で、序盤！

失望！　失望の連続！　ごめん！

悪いが、「ダメじゃん！」と叫んでしまった。

ポリゴン欠けや、ポリゴンめり込みによる描画の崩れが多発、操作感の大雑把さ、キャラクターの動きのかっこわるさ、効果音などの演出の甘さ、さらには必要のないアイテムが多く、あっても意味ないアイテム組み立てシステム！

ラップにして歌い続けてやろうかと思うぐらいの欠点の多さ。

序盤は、それらの欠点、とくに演出の甘さが目立つ。細い鉄骨の上をよろけながら歩いても、中途半端な演技が逆にプレイしている側の気持ちを冷めさせる。出会った女の子の口調や台詞のリアリティ

の欠如。あー、なんか状況は盛り上がってるのに、どうしてこう盛り下げちゃうのかなぁーと思わずにいられない。

だが、あわてて主張するが、このゲーム、序盤を超えると、じょじょに面白くなってくる。

そもそも、最近では、ゲームを遊び始めても、つまらなかったらすぐに放り出し、名人のいいつけを守って（というか飽きやすい性格なので）1時間もすれば、もう他のことがやりたくなって、コントローラ放り投げて、はやくも休憩！　などと思ってしまうぼくをして、一気にプレイさせてしまうパワーは驚異的だ。

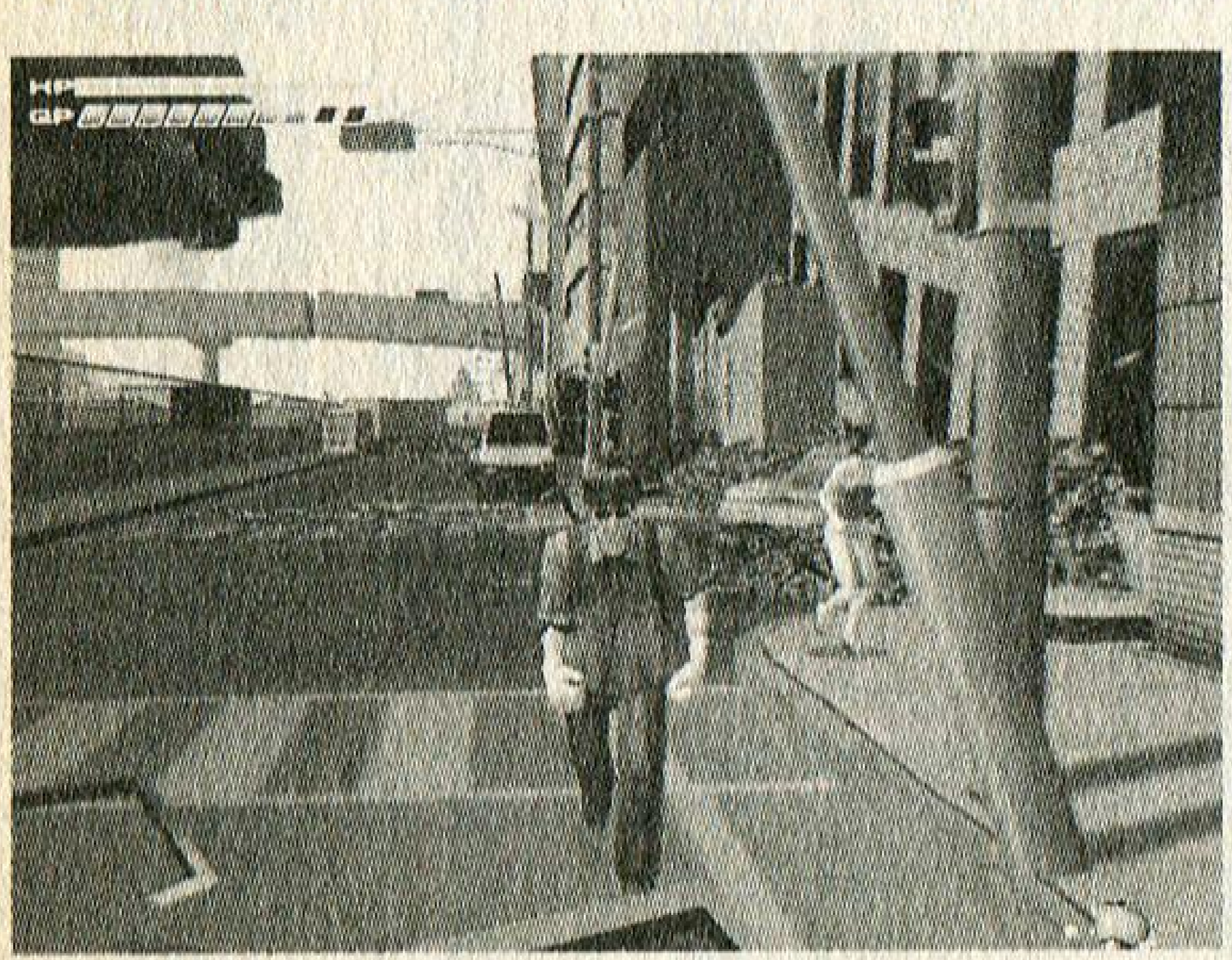
特に後半、事件の裏側が見えはじめて、ヤケクソ気味の展開になってからがすごい。

＊注意！　ここから、次の太字の「終わり」までの間は、ゲームの中でどんなイベントが発生するかをいくつか紹介しています。純粋に何も知らない状態で楽しみたい方は読み飛ばしてください！

ハンガーを使って電線みたいなロープを、するするするーっと滑り降りて進むイベントあたりから、タガがはずれ始める。

次々とバスが落ちてきて、そのバスの上をジャンプして渡っていくといった超人的なアクションをこなし、そこらへんにあるベンチやドラム缶やタイヤであっという間にイカダを作り花柄にペイントしたりする茶目っ気を披露し、一緒に冒険している女の子の着替えを覗こうとしたり、スカートの中をのぞくためにハシゴを先に降りると駄々をこねたりと、やりたい放題である。

もはや、そこには現実の災害におけるサバイバルをシミュレーションしようという意図は消え失せ、想像とヤケクソの翼で飛翔しまくったサバイバル世界。


緊急時こそ男の出番。グラサンとか手袋とか身に着けられるものはとにかく着用。見た目など気にするなよ。

崩れ落ちるドームの天井、降ってくる鉄骨、転がってくる巨大照明、それを尻餅つきながら駆け抜けていく俺！　そんな俺の装備は工事用ヘルメットと黄色いサングラスって間抜けぶり。何度も死んでやりなおし、やっとのことで数多の困難をぎりぎりで避けながら進んでいるのに、後ろから悠々とついてくる女の子・真理ちゃん！

崩壊するビルディングの中から老夫婦を置いてけぼりにして脱出してくる真理！　追っ手が攻撃をしかけてきた時だけ、逃げ足が速く俺のはるか先を走る真理！

追っ手の攻撃も、もちろんヤケクソ。2人組みの追っ手のひとりは、バズーガ！　俺、バズーガ撃たれて何度も死ぬ！　しかもカメラアイは発射されたバズーガ弾でむちゃむちゃかっこいい！　さらには、ヘリコプターからのミサイル攻撃の連続！　絶体絶命俺！

＊終わり！

ヤケクソが持つパワーの誘惑

というふうに見事に事態がエスカレートして、つぎつぎと呆れるほどの危機と破壊と崩壊がプレイヤーに襲い掛かるのだから、ポリゴン欠けとか、アイテムの使い方が古臭いだとか、こんな状況なのに死体がほとんどないとか、そんな細かいことは気にならなくなってくるのである。

どっかんどっかんどっかん！　爆発の連続とピンチの連続を奇跡的な主人公パワーで乗り越えていくヤケクソ娯楽映画のように馬鹿馬鹿しく大雑把に楽しめ、そして走れ、死ね、遊べ、生き残れ！

PROFILE
米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーのゲームデザイナー。
http://www.Lv99.comで、Tシャツ販売したり、インディーズゲームフェスティバルの告知をしたり、いろいろやっていますよろしく。

関連作品
北斗の拳　世紀末救世主伝説（ACG）
メーカー：バンダイ／機種：PS／価格：5,800円／発売日：2000年10月26日
世紀末が舞台のキャラクターACG。原作に忠実にセリフ、ストーリーを再現しており、その点で高い評価を得た作品。ただし純粋にアクションとして見るとキツいものがある。

ゲーム批評にひとこと　Xboxの特集が面白かったです。好きなハードなんだけどなぁ。（福岡県　野口賢一）

ビストロ きゅーぴっと

3

ジャンル：SLG／メーカー：サクセス／
機種：Xbox／価格：5,800円
(限定版：9,800円)／発売日：2002年6月13日

DRAGONWAR 1　プレイ時間：18時間15分

純日本製にあらずとも萌えキャラゲー気質炸裂

海外版からの変更が見あたらないようで、実は大胆な修正がなされているというゲーム構造にニッポン的ゲームニクスが見え、隠れ。

ハイブリットビデオゲームメイキング

『ビストロきゅーぴっと』(以下『ビストロ』)は『ときめきメモリアル』シリーズに代表される恋愛シミュレーションと『ザ・コンビニ』のような、経営シミュレーションをドッキング(懐かしい響きですね)させた、お料理恋愛SLGである。

コマンド形式の恋愛シミュレーションに、難易度は低いものの、経営シミュレーションと、「狩り」というパラメーター成長及び新たな料理法獲得のための、戦闘システムというRPG的要素を取り入れ、供給過剰とも言える萌えキャラゲーの中でも独特の色を出すことに努力している。また、キャラクターについても、過剰な書き込みを抑え、一見一世代前のシンプルなキャラを採用することで、相反的にキャラ自体の魅力を引き出すことに成功したようだ。

『ビストロ』の場合、最も注視すべきは、その作品としての独自性よりも、独自性を紡ぎ出すことに繋がった経緯の方が重要だ。本作品をプレイし、これが純粋な日本製ではないとひと目で分かる人はほとんどいないのではないだろうか。本誌43号でも伝えたように、『ビストロ』は香港のゲーム制作メーカー火狗工房がPC向けに開発した『愛神餐館　CUPID BISTRO』(以下『愛神餐館』)をベースにサクセス社と共同開発したものである。通常、海外からの移植の場合、スクリプトを日本語化し、難易度を調整する程度しか変更は許されない場合が多い。だが、火狗工房は『ビストロ』を日本市場向けに投入するにあたり、多くの仕様変更をサクセス側に委ね、素材提供もした。この経緯を見ても、本作品は単なるローカリゼーションにとどまらず、ゲームのハイブリッドメイキングであったと言ってもいいだろう。

日本でも受け入れられるための微妙な萌えの調整

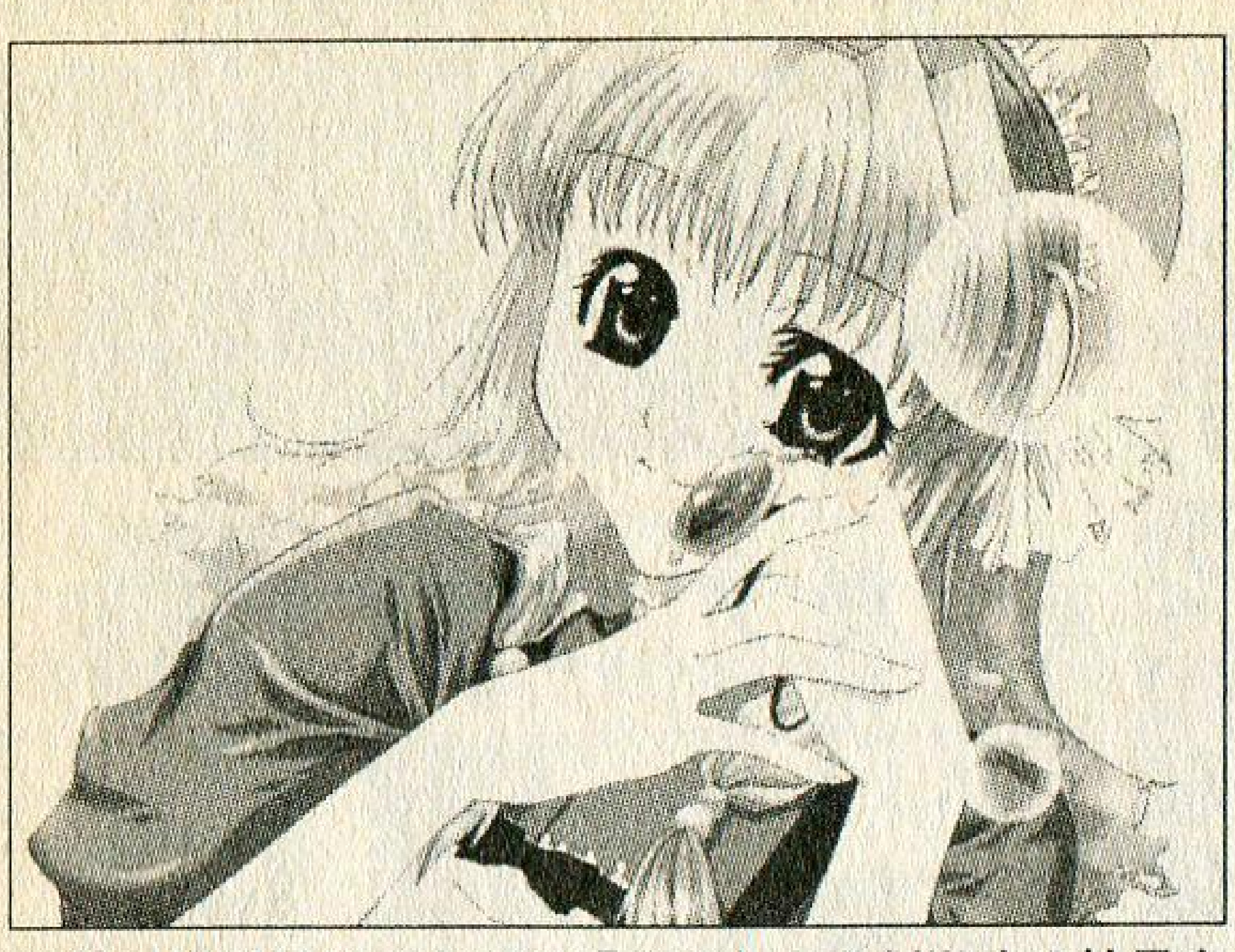
実際、手にしてみると、様々な改善が施されている。ボイスアクティングが追加されたことは萌え系キャラ主体のゲームを投入する上で、当然行われるべき処置であったが、その他にも多くの重要な変更が追加されているのだ。まず、主題歌が導入されたこと。これによりオープニングアニメがかなり印象強いものとなった。事実、筆者が『愛神餐館』を比較のために再プレイするまでは、同じオープニングアニメが『愛神餐館』に存在していたことすら、完全に忘れていた。同様に、すべてのキャラクターにテーマ曲が与えられ、戦闘シーンにも音楽が追加された。

この追加で『愛神餐館』プレイ中聞こえるのはマウスのクリック音だけということから生じた妙な



空しさも完全に解消されている。

主人公の性格もスクリプト内容を変更させることで、日本人が共感できるものとなった。「胸騒ぎの放課後」や「きまぐれオレンジロード」などで確立された、少年誌系恋愛モノのお約束である優柔不断な主人公設定というのを強く反映させる内容に変更されているのだ。また、グラフィック面でもヒロインキャラクターが頬を赤らめる時、上目使いをする表情が追加されたり、より温かみのある、プレイヤーにとってはおいしいシーンも追加されるなど、随所にサクセス社側、そして、それらの仕様変更に快く対応した火狗工房側の努力を垣間見ることができるのだ。


アジア諸国には日本人の「萌え」心を刺激する技量を持ったクリエイターたちが埋もれているはずなのだ。

アジア発ポップ・カルチャーって結局どうなの

最近、米国で日本アニメの受けが良くなっていると言われる。筆者が米国滞在時もセーラー・ムーン人形が流行った程度で、認知度は希薄だった。「アキラ」や宮崎駿氏のアニメにしても、ほんの一部のファンタジーオタク、又は、ビジュアルアート専攻の大学生が知っている程度だったが、いまやほとんどの大型メディア店舗にジャパニメーション売り場が設けられ『ポケモン』のポスターが所狭しと並べられているのだ。

ここで提示にしたいのは、やっと日本文化が世界に受け入れられて、良かったねということではない。これらの作品が数年前まで受け入れられなかったのはなぜか？ということだ。最近受けのいい「ドラゴンボールZ」や「機動戦士ガンダム」は、作品発表当時から現在の規模で受け入れられる可能性が充分あったはずだ。

つまり、作品が受け入れられなかったのは、市場をコントロールする側の〝偏見〟に他ならない。所詮、日本アニメは米国のエンターテイメントたり得ない、という偏見が、作品の実力が正当に市場で評価されるのに20年近く要してしまったという結果を生んだのである。これは企業側にとっては膨大な機会損失に他ならない。

なぜ、ここまでアメリカ社会の悲しき一面を伝えてきたかというと、同じ現象が日本でも起こりうると考えられるからだ。それはアジア製ポップ・カルチャーの台頭と関係する。アジア、特に韓国・香港・台湾では日本のゲーム・漫画が、海賊版という形で市場に流れ始めてから既に20年以上経過している。つまり、我々とは違う形とはいえ、同じような環境下で、多くの人たちが、インスピレーションを受けてきたことになる。その中で、クリエイターとして表現したい、という渇望を育み続けた人たちも確かに存在する。同時に巨大な海賊市場に悩まされ、自分達の力を発揮しようがない、とやきもきしている人たちも数多くいるのだ。この状況を我々が黙認し、優れたゲームとアニメは日本でしか生まれないという先入観を堅持し続けるのであれば、同じ過ちを犯してしまう可能性がある。

企業としてアジア諸国に埋まる宝を見つけだす、というのは相当なリスクを覚悟しなくてはならない。不況であえいでいるゲーム業界であれば、なおさらである。そのような中でサクセスは香港の小さなゲーム開発工房とのコラボレーションという戦略を選んだ。この様に果敢に世界にある面白いものを、偏見なく探そうという態度は評価すべきではないだろうか。

PROFILE

DRAGONWAR 1（どらごんうぉー・わん）

現在、大中華圏に気持ちが傾きつつある英語の何でも屋。今年秋あたりから、中国に放浪の旅に出る予定（資金は無し）。今回は北京を中心に回りますが、広州にする可能性もなきにしもあらずと言った所です。

関連作品

シスター・プリンセス （AVG）

メーカー：メディアワークス／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：2001年3月8日

「妹」という一つの「萌え」属性を、12人もの妹を一度に登場させるという荒業で余すところなくカバーした恋愛シミュレーションの究極形態。メディアミックス展開も巧だった。

サーヴィランス ～監視者～ 4

ジャンル：マルチタスクアドベンチャー／メーカー：SCE／ハード：PS2／価格：5,800円／発売日：2002年4月25日

水野隆志：　プレイ時間：6時間

面白さをどこに求めたのか 明確な答えが今一歩見えない

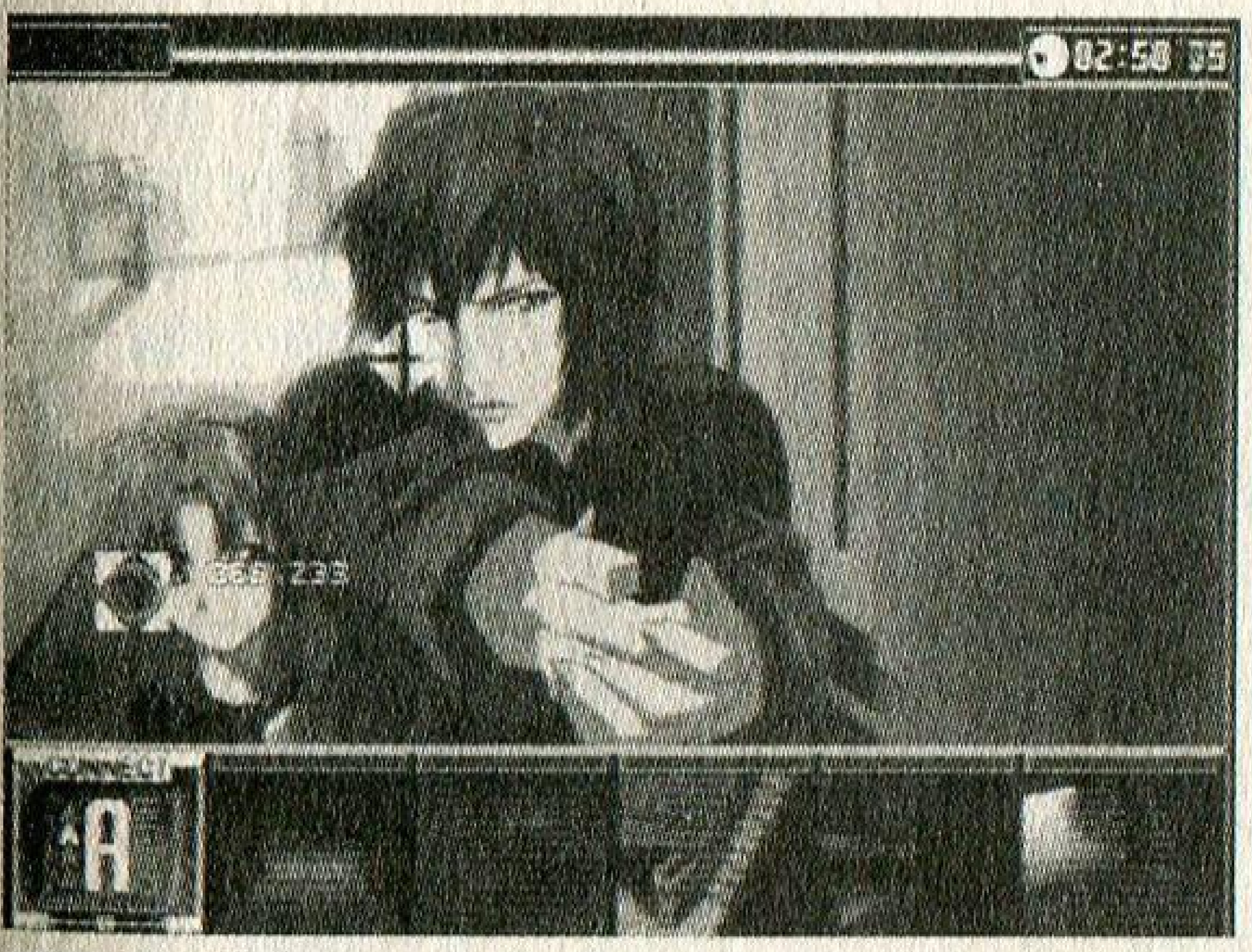
アニメーションのクオリティは文句のつけようがない。だが、物語とゲーム性の融合が不充分で面白さが半減している。

ハイクオリティの映像がもたらす極上の臨場感

初めてしばらくの間、多くの人は、このソフトに対して、希有な緊張感を与えてくれる傑作という印象を持つことだろう。

プレイヤーの立場は、世界各国から集められたエリート軍人で編成された特殊部隊の隊長で、武装したテロリストや遺伝子工学が生んだモンスターたちを相手に激しい戦いを繰り広げていくことになる。ただし、隊長としての任務は、現場で指揮を執ることではなく、複数のカメラから送られてくる映像をもとにデータ解析を行い、それを潜入している隊員たちに連絡して適切な対処をうながしていくこと。敵が場所を移動した情報をつかめば、それを知らせて迎撃の準備をさせ、爆発物が発見されれば、その構造を解析して解除方法を伝達する。必要なのは、射撃や戦闘能力ではなく、注意力や判断力。しかも、同時に複数の目標を解析できないため、リアルタイムで進行する複数のシチュエーションから1つを選ばなければならない。わずか数秒だけ映された目標を解析し損なっただけで任務失敗となるだけに、油断は禁物だ。

途切れることなく流れる映像、ボタンを押せば即座にモニターが切り換わるレスポンスのよさなど、求められる基本的な要素が完璧に満たされているため、緊張感はかなり高く、コントローラを握る手には自然と汗がにじむ。しかも、アニメーションを制作しているのが日本最高といわれる「Production I.G」（※注）だけに、完成度は抜群。ウェポンやメカなど、マニアックな部分にもしっかりこだわってくれているので、特殊部隊物ならではの見所も満載だ。


画面上に現れるターゲットカーソルを発見し、数秒の間に○ボタンを押す。射的に酷似したゲーム感覚だ。

ゲーム性の根幹は、実写ゲームの傑作といわれる『ナイトトラップ』と同じなのだが、映像のレベルが高いことと、ミリタリー物というジャンルの特性が加わって、こちらのほうが全体的にシャープな作りになっている。それだけにジリジリと肌を焼くような緊張感が味わえるのだ。

単純すぎるゲーム性が惰性と飽きを生み出す

だが、全6章から成る物語の中盤あたりまで進んでくると、印象

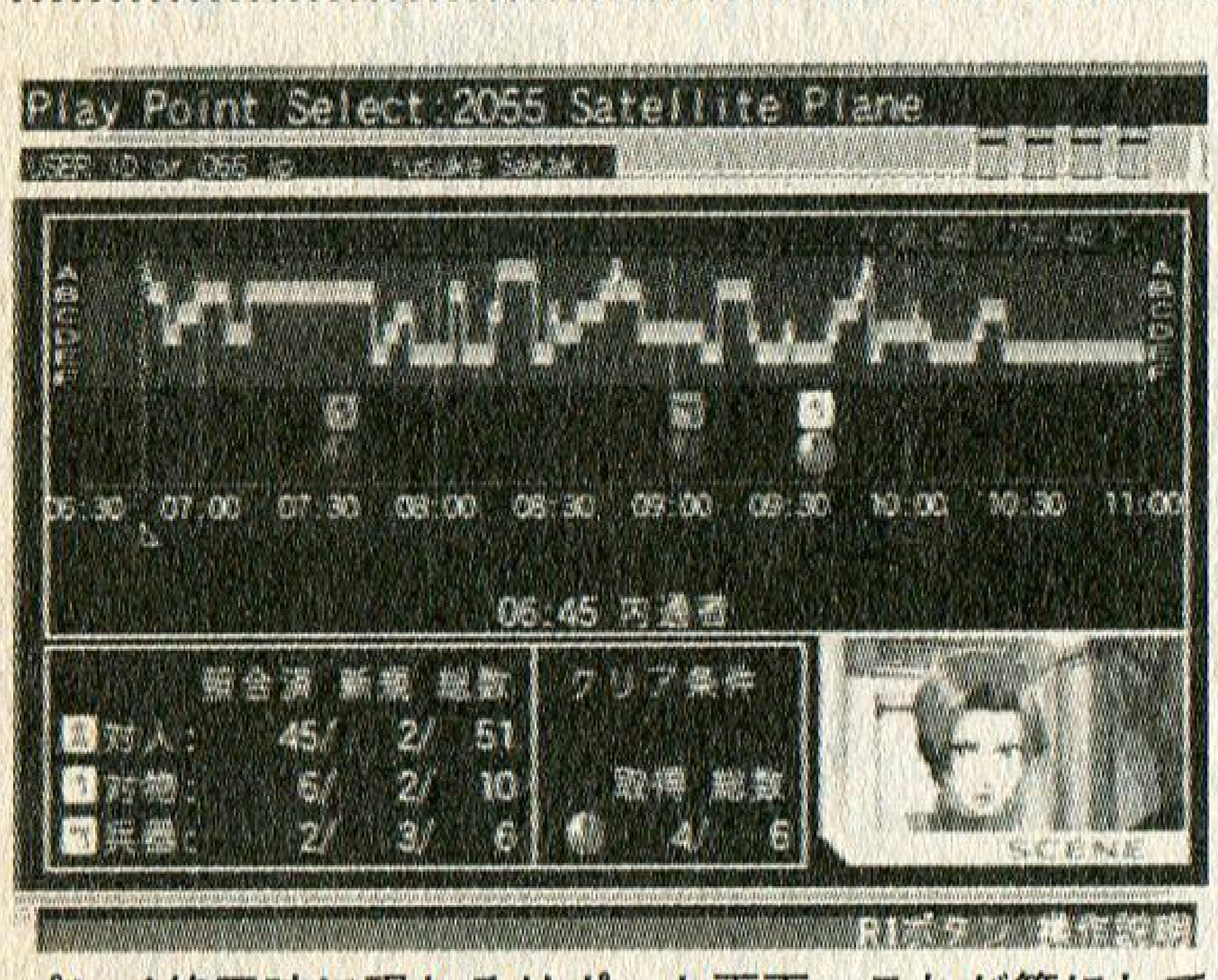


※Production I.G……『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』『BLOOD THE LAST VAMPIRE』など幾多の傑作を制作したアニメ制作会社。「やるドラ」シリーズ全作をはじめ、『ポポロクロイス物語Ⅱ』『ヴァルキリープロファイル』など、ゲームにおけるアニメーション制作も多数担当している。

はだんだんと変わってくる。
　いかに優れた映像に彩られていようと、やることは目標を探してボタンを押すだけだから、実質的には射的と変わらない。『ナイトトラップ』では、「いつも押しまくればいいのではなく、時にはわざと見逃すことも必要」といった駆け引きがあったり、目標補足率によるストーリー分岐といった要素が入っていたのだが、ここではそうしたアイディアがないため、とりあえず話を進めるだけなら、必須となるいくつかの目標だけを逃さないようにすればよく、ゲームとしてはかなり単純な作りになってしまっている。
　そのため、プレイ時間が長くなってくると次第に飽きがくる。緊張感がすべてのゲームなので、これはかなり痛いといえよう。いちおう、出現する全目標を解析する「コンプリート」を狙うとそれなりに大変なのだが、これもあまり有効には活きていない。というのも、コンプリートの結果、獲得できるボーナスは、各章ごとに全モニターの映像をムービーとして見ることができるモードと、ストーリー自体は同じだが目標数が増加している2周目なのだが、これがあまり魅力的ではないのだ。とくに目玉ともいえる2周目がただ面倒くさいだけという印象が強く、ここで明かされる隊員たちの裏設定などもテキスト主体の紹介で、それほど面白いわけではない。

ストーリーとゲーム性の不必要な対立

　中盤以降にプレイが惰性になってくるもうひとつの原因が、ストーリーの見せ方である。
　このゲームでは、ある人物が事件の事情について説明しているときに、別の場所でクリアに必須な目標が映されるといったことが発生する。つまり、ストーリーを追えばゲームオーバーになり、ゲームオーバーを避けるとストーリーが意味不明になるという構造になっているのだ。これは『ナイトトラップ』でもあった欠点なのだが、あちらが話のわかりやすいB級ホラーだったのに対して、『サーヴィランス』は近未来のSFミリタリーであるため、設定も複雑で、プレイヤーが軍事作戦の目標とその理由を知っていないときに起こる弊害は大きい。プロデューサーは雑誌でのインタビューにおいて（『電撃プレイステーション第207号』）、「クリアするまでに2度バッドエンドになるように作った」というコメントを寄せているが、この2度のバッドエンドが攻略上の面白さからではなく、ストーリー理解のために必須になってしまっている。各章ごとに設けられたインターミッションなどを使って、ストーリーの要諦だけでも伝えておけば、何とかなったと思えるだけに残念だ。また、全体を通して人物の描き込みが甘く、ドラマが盛り上がらないことも感情移入を下げているといえよう。
　ただ、こうした難点を抱えつつも、『サーヴィランス』は、決して失敗作ではない。ゲーム性やストーリーという、本来なら致命的箇所に問題があっても、それを打ち消すくらいにビジュアルと操作性が素晴らしいのだ。これだけは疑いのない事実で、それを体験するために購入する価値は充分にあるといえよう。ただ、映像とゲーム性の融合について明確な指針が立てられていたら、面白さは格段に上がったと思われる。じつに惜しまれる作品だ。



プレイ終了時に現れるリポート画面。これが簡にして要を得ているので、攻略時に非常に重宝する。

PROFILE
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。ボイスのクオリティも高い作品だが、中でもクラウディオ・ストラビアを演じる今井由香さんは素晴らしい。いかにも国家機関のエージェントを思わせる、落ち着いたクールなボイスはリアリティたっぷり。

関連作品
ナイトトラップ（AVG）
メーカー：ヴァージンインタラクティブエンターテイメント／機種：3DO／価格：9,800円／発売日：'94年6月25日
'93年11月にメガCDで発売され、実写ゲームとしてはゲーム史上に残る高評価を得ているソフトの移植版。シナリオの分岐やゲーム性が増している分、こちらのほうがお奨め。

日本代表選手になろう 5

ジャンル：ドラマティックスポーツゲーム／メーカー：エニックス／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年5月23日

卯月鮎　プレイ時間：20時間

文字＋タイミングゲーム＝？ノベルが再現する〝サッカー感〟

サッカーゲームをノベルゲームにアレンジした本作。色物と片づけてしまうには惜しいほど、興味深い新機軸を打ち出している。

〝W杯関連商品〟というレッテルが生む苦悩

「FIFA印の納豆にシュウマイ」、「ハッとトリックブラ」に「青いユニフォーム姿のキティちゃん」……。世界一を決める真剣勝負の場は、いつしか大規模な村祭りへと変貌してしまったようだ。キャンプ地招致の狂騒曲もしかり、その根底には「せっかくなんだから便乗しなきゃ損」という打算が見え隠れする。この騒ぎの犠牲になってしまった商品は、一様にどこか滑稽で気恥ずかしい。

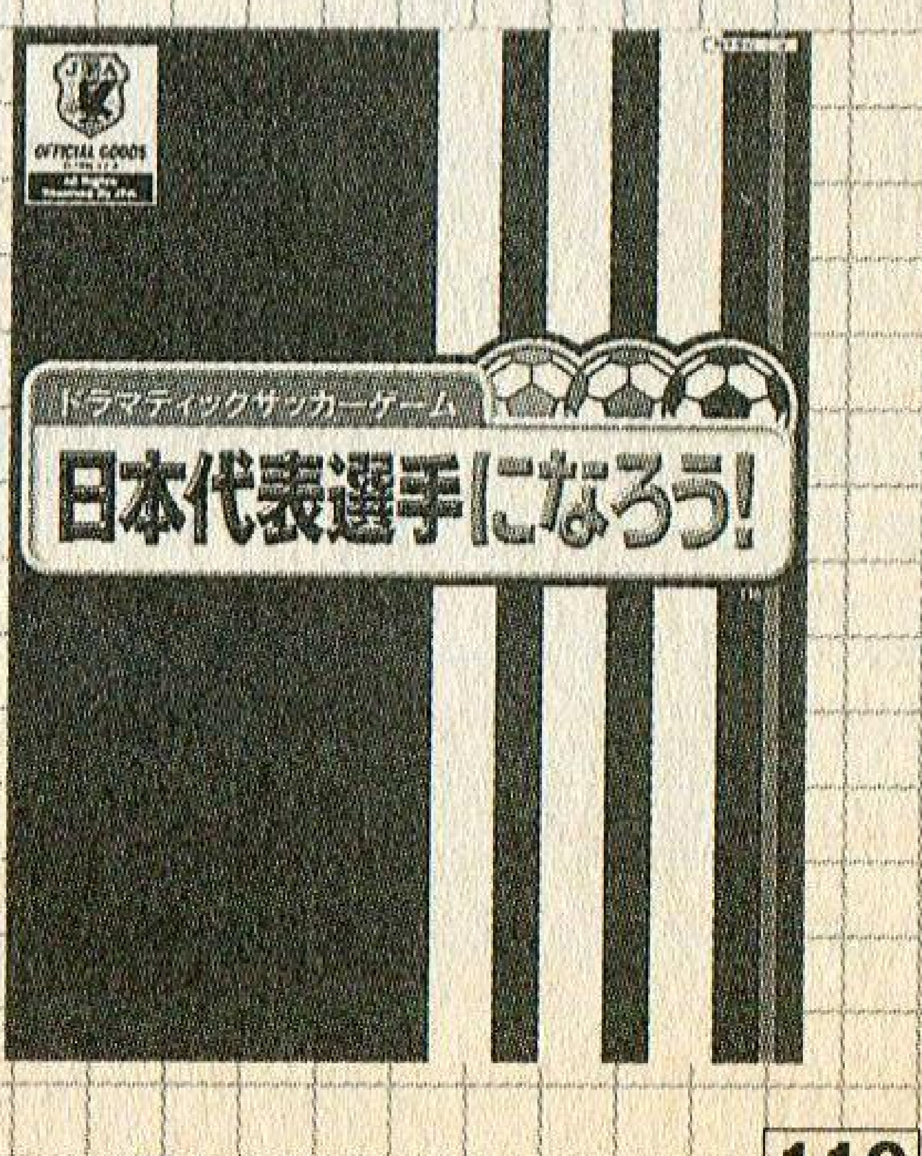
実は、この『日本代表選手になろう』も、やはりそれらの商品と同種の雰囲気を漂わせている。発売時期はちょうどW杯開幕直前。ジャンルはノベルゲームという変わり種。FIFA公認ではないものの、モデルはどう見ても今大会の日本代表だ。「どうしてもこの時期にサッカーゲームを出したい。かといってアクションゲームにはもはや手が出ない。ならばひねってこれで……」。そんな邪推が先入観に入り込んでしまうのは仕方がないところか。確かに、売り上げの面から見れば、続編でも大作でもない割にそこそこ売れたのは、やはりW杯効果があってのことだろう。だが、作品としては「ああ、例のヤツね」と正当な評価をしてもらえない可能性もあるばかりか、W杯をモチーフにしたことで、中身そのものの足さえ引っ張ってしまう形となった。このままでは、たとえその内容が新しいブレイクスルーを生む力を秘めていたとしても、後に、W杯の時に無理やり出されたおバカなゲームという位置に収まってしまいかねない。それは非常に残念なことだ。

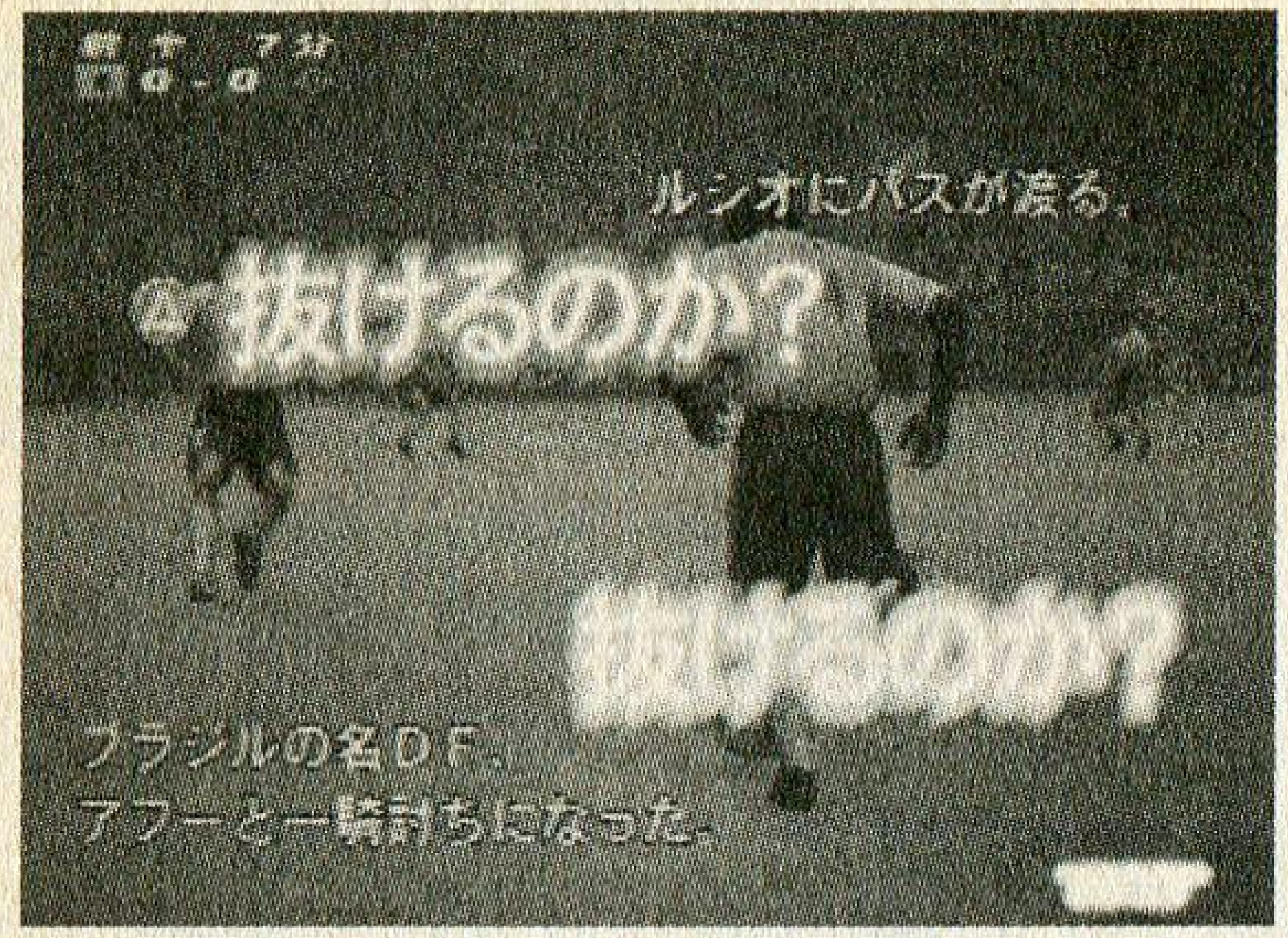
荒削りな原石が放つ豊かな可能性の輝き

さて、野心作ともいえる本作の中身はちょっと変わっている。ゲームはドラマパートと試合パートの2つで構成され、前者はシンプルなノベルゲーム。前哨戦から始まり、グループリーグ、決勝トーナメント、そして優勝決定戦に至るまでの代表チームの舞台裏を描いている。

主人公は、日本で開催されるサッカー世界大会を勝ち抜くため、フランス人監督プラントによって抜擢された17歳の高校生。前回大会で活躍し、海外リーグで戦う司令塔・秋川や、ブラジルから帰化したルシオらのいる代表チームへと大会直前に合流する……。

ポジション争い、親子の確執、ケガとの戦い、主人公の成長と恋愛、といったあたりのテーマが一応は展開される。が、これらは残念ながら非常に薄味。盛り上がりどころはあまりなく、読み手を引き込むだけの水準には達していない。また、ノベルゲームとして、





ファーか、ニアかを瞬時に判断。その上ぴたりと止めることが重要。ちなみに相手はブラジル代表。

大きな分岐が用意されていないのも厳しい。途中選んだ選択肢がエンディングの内容を決めるだけ、というのでは、あまりにも退屈な仕掛けだ。このドラマパートがある意味は、正直、ほとんどないのではないか。

だが、試合パートになると様相は一変する。試合シーンは、大事な局面だけを抜き出すダイジェスト方式。ポリゴンの選手が動き回る映像は、『サカつく』の試合シーンより数段クオリティが高い。その画面にかぶさるように選手の心情や状態が文章で表示される。巧みなカメラワークで迫る実況付きのグラフィックは臨場感にあふれ、しかも、それ以上の情報は文字で説明されうるというのが新しい。ノベルゲームとしてはこれだけでエポックメイキングだろう。

システムを練り込んで新たな地平を目指せ

さらに革新的なのがTATシステム。ポイントとなるシーンでは、画面が光ったあと、「入ってくれ！」「囲め！」「うりゃあああ！」といったような大きな白い文字が表示され、その後、どこからかそれと同じ文字が飛んでくる。テキストがちょうど重なった瞬間にタイミングよくボタンを押すと、そのプレイは成功。ボールをクリアしたり、シュートが決まったりする。当然失敗すれば、試合展開が不利になるというわけだ。単なるタイミングゲームかと思いきや、複数の選択肢が出てくるパターンや、わざと選ばないほうがいい場面もあり、意外と奥が深い。言葉で説明するとなんともバカらしいシステムに思えるが、実際にやってみると、これが妙にサッカーをしている気になれるから不思議だ。シュートやパス、ドリブルなど、プレイのすべてはタイミングがカギというのはもちろんあるが、思えば現実の試合も、ひとつひとつのプレイをどうするか、という、無限に連なる選択肢によって構成されている。だから、その一局面をデフォルメして切り取ったのは、ある種の本質を突いているといえるだろう。また、文字をそのまま使っていることも面白い。たとえばマンガは、文字で効果音を描き込むという発明によって、新たな表現手段を手に入れた。ゲームの場合も、文字の利点は、状況がすっと頭に入るということ。単なる次のプレイのための選択ではなく、一瞬のうちにニュアンスやムードといった、多くの情報を伝えられる。それでいて、その場のノリや勢いをそぐことはない。

これらのシステムはサッカーゲームとしてはまだまだ工夫の余地があるものの、原石としての魅力は十分感じられる。サッカーだけでなく他の題材にも応用したっていいだろう。純粋に楽しいと思わせる力が、このゲームの中にはある。だからこそ、発売時期は仕方ないにしても、内容までW杯に引きずられてしまったのはもったいなかった。システムはオリジナリティがあるのに、キャラクターは借り物。事実は小説より奇なり。本物が待ち受けている以上、中途半端に彩られたイミテーションに心を動かされるのは虚しいものだ。そして目の当たりにした現実は、都合のいいフィクションを霞ませるものだった。もしシステムと互角に渡り合えるようなシナリオであったら……。W杯の熱が生み出した〝蜃気楼〟とならないためにも、もう一段練った続編が期待される。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。本作を開発したスカラベはプロレスゲーム『GIANTGRAM』などを手がけている。選手名にその影響がちらりと見える。あとはSSの『ナデシコ』や『マクロス』などを制作。それにしてもW杯totoをやりたかった。

関連作品
日本代表チームの監督になろう！ 世界初、サッカーRPG
メーカー：エニックス、セガ／機種：セガサターン／価格：6,800円／発売日：'98年6月25日
前回大会時に発売された、RPGの要素を採り入れたサッカーゲーム。連携の組み方とか、案外面白いと思うのだが、一般的には「エニックスがやっちゃった」扱い。後継作はなし。

ギレンの野望　6

ジャンル：SLG／メーカー：バンダイ／
機種：PS2／価格：6,800円／
発売日：2002年5月2日

箭本進一　プレイ時間：30時間

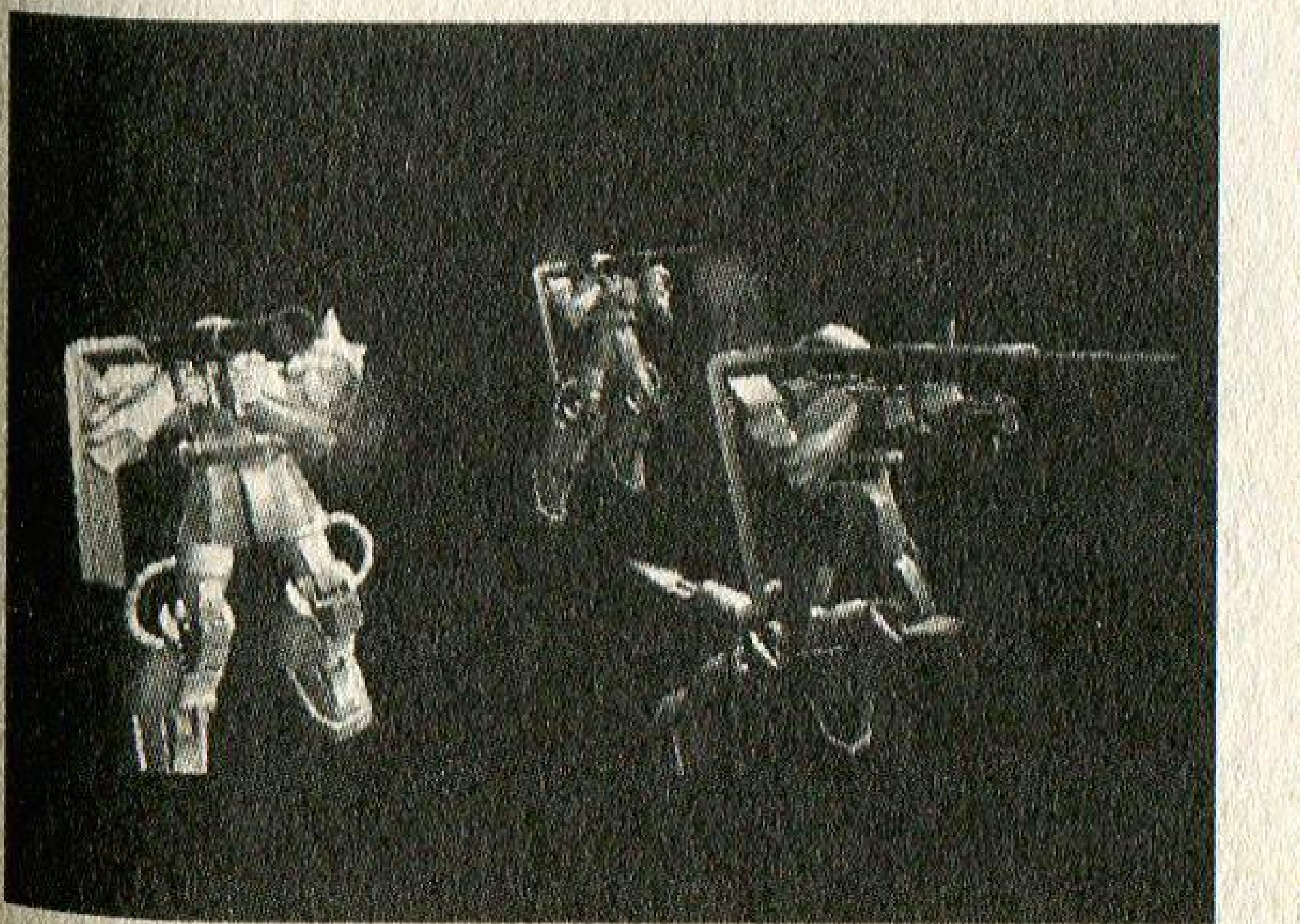
問われるのはファンとしてのスタンス PS2にて再構築された定番シリーズ

〝委任〟から脱却することで見えてくる戦略性。椅子を尻で磨くだけ完結させるのはもったいない!!

偉い人にはそれが解からんのですよ!?

本作は永遠の名作「機動戦士ガンダム」をモチーフにした戦略級シミュレーションゲーム。戦記物としての「ガンダム」における歴史の〝IF〟を体感できることが最大の特徴です。小学生、中学生の時に「ガンダム」をリアルタイムで体験した「一年戦争戦中派世代」。彼らにとって衝撃的だった要素の一つに、作中で描かれた大人の汚さがあります。ただ生き延びたいだけの子供達に秘密兵器を勝手に使用したと軍紀違反をつきつける。本来なら子供達を守るべきである軍人が、彼らを囮に使う。味方の為に用意された補給を届けない。足なんて飾りであることを理解しない。こうした組織という怪物の所行を見た「一年戦争戦中派」の子供達は「俺は大きくなっても、あんな人の心のわからない上役にはならないぞ」と心に命じたものでした。本作での戦闘は手間と時間がかかるものですが、これを「委任」コマンドでオートにすることが可能です。プレイヤーは国内外の勢力との交渉や軍備、新兵器の開発、攻略作戦の準備といった戦略面のみに集中することができるのです。完全に「委任」した戦闘は、部隊を示す点が動くのを眺めるだけとなります。両軍の点が入り乱れ、消えてゆき、あっという間に勝敗は決します。

戦闘後は消耗した部隊に武器を配備する手続きを行うだけと、とてもクリーンです。しかし、両軍の戦力が拮抗すると、「委任」のみでは勝てない戦いが出てきます。その時に配備できる最高の武器を与えているにも関わらず勝てない味方を罵りながら「指示」コマンドで実際に戦場に降りて直接指揮を与えることにした時、ビギナープレイヤーは愕然とするはずです。「海が大半を占めるマップに陸戦用のモビルスーツばかりを配備していた」「川によって分断されているマップにこれを越えられない陸戦艇を出撃させていた」「敵の航空兵力に対しての備えを全くしていなかった」「操作を忘れて軍団を1つ出撃させ損ねていた」……これは全て、兵士の心が分かっていない、現場というものが見えていないが為の失敗です。「ガンダム」を見た時の「あんな人の心の分から



委任すると見られない戦闘シーン。ただし、見る価値を見出せるのは最初の数回だけかもしれない。



ない上役にはならないぞ」という誓いをあっさりと忘れ、頭の固い、馬鹿な上役を演じていた自分に気づいて愕然とするのです。きっと現場では「おいおい、何が届いたかと思ったらまたザクキャノンだぜ」「ザクキャノンじゃ海に入れないのに、どうやってハワイを攻略しろってのよ?」「偉いさんの考えることは良く分からんよ」とか言われていたに違いないのです。

心を入れ替え、現場に降りてみんなと一緒に働く(この場合は「手動で戦闘を操作する」)ようになってからが、本作の本番です。現場ではどういう兵器を配備すると戦闘がやりやすくなるのか。数値のみにとらわれて使いづらい兵器を押しつけていないか。適正にあわない配置をして、人材を無駄に腐らせてはいないか。戦闘以外でも、政策に対して、逮捕や弾圧といった強硬策ばかりを主張する者や、支援や買収といった穏健策を多く提出してくる者がいることが分かってきます。キャラクター達を、「委任」画面で蠢く単なる点から、個性を持った一人一人の人間として認識できるようになるのです。歯車がかみ合ったかの如く、全てがスムーズに回り始めます。物事をうまくやるやり方が、色々なトラブルへの対処が分かってきます。ああ、時が見える……!

戦略級シミュレーション自体が原作付ゲームとして珍しく、戦闘では「委任」が奨励されているように「見える」こともあり(戦闘を直接指示しようとするとキャラクターの忠誠度が下がる)、この「現場に降りてみんなと働く」べき段階で躓いているビギナープレイヤーも多いと聞きます。現場に降りないと、何も見えてこないのです。



キャラクターの能力も戦略上重要。適材適所を心がけよう。

ファンとして なにを望むのか?

さて、このシリーズはPS・SSのいわゆる「次世代機」時代から続く由緒正しいものです。「ガンダム」から「Zガンダム」の時代をフォローし、ゲームならではの歴史の"IF"が原作のミッシングリンク(両作品の間には8年ほどの時間が開いている)とぴったりマッチ。「ガンダム」から「Zガンダム」までの作品世界を統合した、一大叙事詩ともいえる世界を作り出していたのです。何故過去形になっているかというと、本作ではこれが「ガンダム」の時代(一年戦争)のみとなっているのです。GP-01やZガンダムといった一年戦争時代に登場しないユニットはなくなり、「Zガンダム」のキャラクターの中には、ゲスト出演の扱いとなった者もいます。ゲーム由来のキャラクターは消滅し、その代わりにMSV由来のキャラクターがエントリー。PS2での再出発を感じさせる内容となっています。今回の注目点である「オリジナル編」はオリジナルキャラクターを作成できたり、好みのキャラクターで軍を編成できる……と自由度の高い作りになっています。「総大将はフラウ・ボウ」「ドキッ!女だらけの俺の軍隊(システム的にぽろりは無し)」「自分の名前の付いたキャラで一年戦争制覇」など妄想力の赴くままのプレイが可能になっていますが、ここは評価の分れるところでしょう。

ガンダム世界の"IF"を体験したいのか? 制約から解き放たれて"IF"の翼を広げたいのか? 本作における変化をどう捕らえるかは、ガンダムファンとしての自分の立ち位置を試される、ある種の試金石となるのかも知れません。

PROFILE

箭本進一(やまと・しんいち)
青春をガンダムと共に過ごした一年戦争戦中派世代。世の中の仕組みはガンダムから教わった……のかも知れない。別冊宝島『僕たちの好きなガンダム』、太田出版『超アーケード』もよろしくお願いします。

関連作品

SDガンダムGGENERATION (SLG)
メーカー:バンダイ/機種:PS
価格:6,800円/発売日:'98年8月6日
ガンダムの歴史を、ストーリー的な"IF"ではなくSLGとしての再体験を主としたゲーム。この作品の場合はモビルスーツの開発などの要素で"IF心"をくすぐってくれる。

ALPINE RACER3

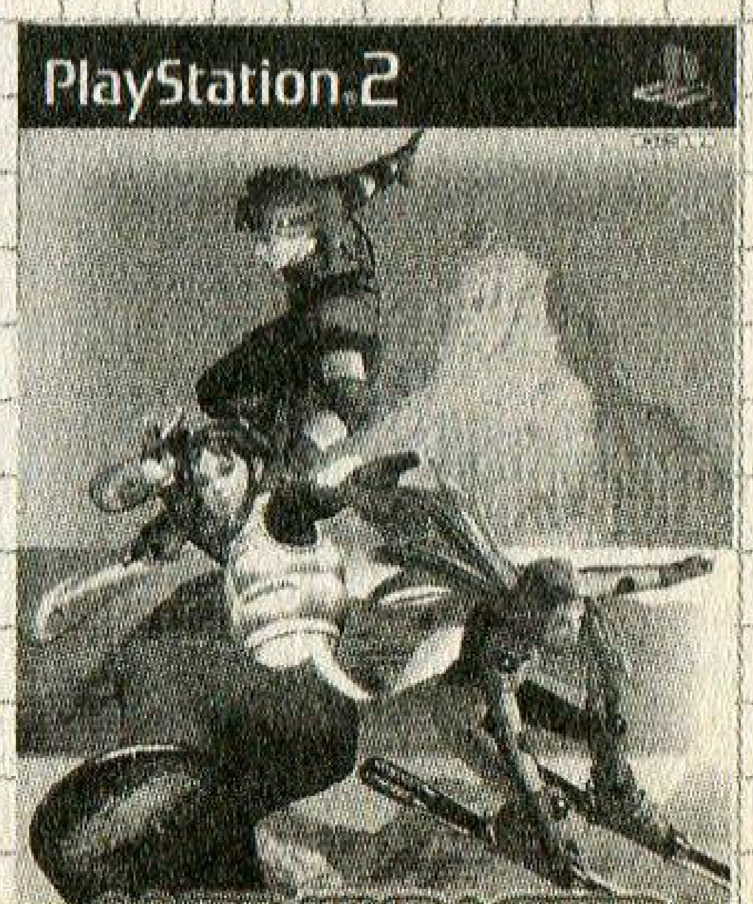
7

ジャンル：SPG／
メーカー：ナムコ／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日2002年3月28日

ハービー吉村　プレイ時間：26時間

もう夏なんですが……アルペンスキー始めました

「ウインタースポーツ」というジャンルの一端を担うに値する説得力。だが、チャンピオンの座はそんなに簡単に取れるものではない。



未確立のジャンルへの明日なき挑戦

最近「ウインター・スポーツ」というゲームジャンルに注目している。

レースゲームマニアであるボクがナゼ、今「ウインター・スポーツ」ゲームに注目しているかというと、いわゆるモータースポーツを題材としたレースゲームがつまらないからなのである。

レースゲームは人気のあるジャンルらしく、毎月のように何本かの新作がリリースされている。しかし、残念ながら注目すべきオリジナリティがあるレースゲームは登場していない。

レースゲームというジャンルにおいては『グランツーリスモ』シリーズというスタンダードができ上がってしまったが故に、どこか似ているのだが、完成度において『グランツーリスモ』シリーズに及ばないゲームばかりという状況になってしまったのかもしれない。

それに比べて「ウインター・スポーツ」というジャンルには、スタンダードとなるべき傑作ゲームがまだ存在していないという意味において、これから要注目のゲームジャンルといえるのではないだろうか。

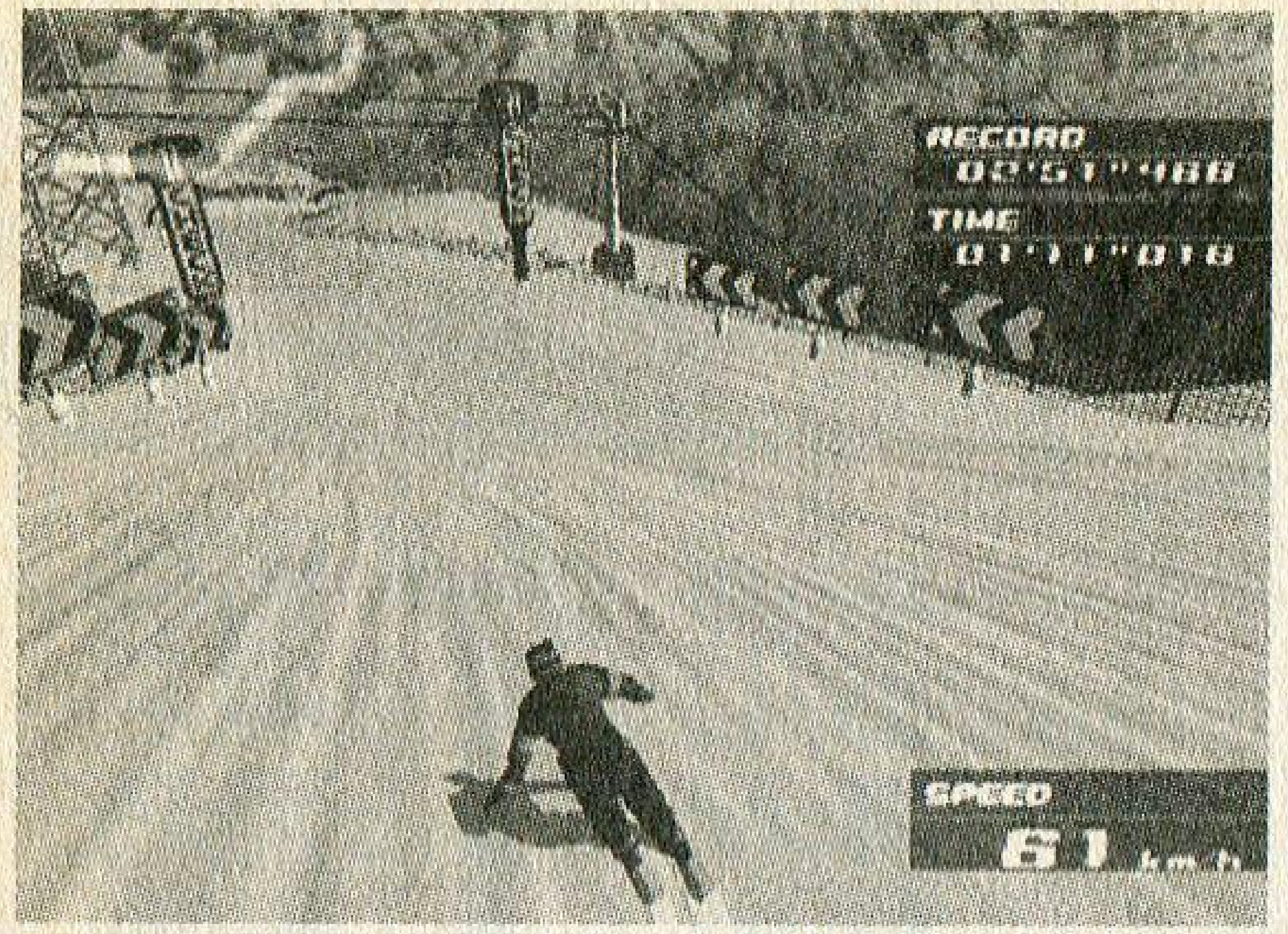
今回取り上げた『ALPINE RACER 3（以下、AP3）』は「ウインター・スポーツ」ゲームの中では、スタンダードとなりそうな勢いのあった『SSX TRICKY』（CG／Xbox／PS2で続々と発売された人気スノボ・ゲーム）に真っ向から挑戦したゲームになっている。

『AP3』はスキー／スキーボード（短いスキー）／アルペン・スノーボード／フリースタイル・スノーボードの4種類のギアとそれぞれのギアに得意・不得意のあるキャラクターを組み合わせて、ライバルとダウン・ヒル競技を行うゲームである。

予選から始まり、8日間のツアーを勝ち上がっていくというのは、他のスノボ・ゲームにもありがちなスタイルではあるが、ライバルは常にひとりだけ、VSマッチとしたところがこのゲームの特徴となっている。多人数で一斉にスタートするクロス・スタイルのレースだと、レースにならずに単独滑走が多くなってしまいがちだが、『AP3』はVSマッチの上に、ライバル・キャラクターが速いので、かなりスリリングなレース展開が楽しめるようになっている。

雪上のスタンダードとなり得るには――

ギアとキャラクターの組み合わせにバリエーションがあるので、今までのスノボ・ゲームとは違い、単純に好き嫌いでキャラクターを選ぶのではなく、プレイヤーのテ



実際の雪上スポーツではエッジを効かせるのは基本。本作ではそのエッジングに大きな効果を与えたのだ。

クニックに応じてギアとキャラクターを選ぶことになる。
　そのことでレースゲームとして、より奥深い戦術を求められることになる。長いスキーで最高速を追求してもよいし、短いスキーで素早いターンと転びにくさを追求することもできる。
　『AP3』はレースに重点を置いたゲームなので、トリックに関しては、あまり自由に操作することはできない。しかし、実際に複雑なトリックをボタン操作ですることは、ストレスが溜まるだけという人も多いだろうから、この判断はある意味では英断といえるかもしれない。
　そのかわり『AP3』では右スティックを使うことによって、新しい操作性を手に入れた。左スティックで左右にターンするのだが、左スティックと同じ方向に右スティックを切ることによってエッジング（エッジを立てて、シャープに曲がる。ただし、スピードは落ちる）という操作と、左スティックと反対方向に右スティックを切ることによってカービング（エッジのみで曲がることによって、ターン中のスピードを維持する）という操作が加わった。
　このふたつの操作の追加によって『AP3』は、今までのスノボ・ゲームより、かなりリアルな「滑っている」という感覚に近付くことができた。
　ターン前にスピードを殺すだけではなく、ターン中にスピード・コントロールができるということは、実際のスキーに非常に近い感覚だと思う。
　ゲームモードの中に「スラローム」というモードがあるのだが、コースに立てられた旗門をくぐり抜けるトライアルという単純なこのモードでも、エッジングとカービングを駆使して旗門クリア・コンボを重ねているだけでかなり楽しい。これは『AP3』の操作性がよくできている証拠だろう。
　『AP3』はアーケード用大型筐体ゲームの移植作だから、スキーをするという感覚を重視した作りになっているし、またゲームのエンタテインメント性を重視するナムコの作品だけに、ただの移植作ではなく、非常に上手いバランスでコンシューマ機用にアレンジされている。
　現実のアルプスをシミュレートしたというコースも、リアルなだけでなく（実際にシャモニーに行った友人によると、ゴール前の街並みはソックリらしい）ファンタスティックな味付けもあり、充分に及第点を付けられる。
　ただし、この『AP3』一作をもって『グランツーリスモ』シリーズのように「ウインター・スポーツ」ゲームのスタンダードにまで仕上がっているというレベルではない。
　しかし、『SSX』シリーズが作り上げつつあった「ウインター・スポーツ」ゲームのスタンダードというものを『AP3』は一旦破壊して再構築したという意味では、非常にエポック・メイキング的な作品になっている。
　『AP3』と『SSX』シリーズは似ているように見えるが、コンセプト・操作性・ゲームシステムなど、すべての面で違うスタイルをとって、その上でゲームとしての面白さをバランスしている。両ゲームとも、まだ完成度を上げられそうなところもあるので、まだまだ「ウインター・スポーツ」ゲームからは目がはなせそうにない。要注目のジャンルだ。

PROFILE
ハービー吉村（はーびー・よしむら）
編集者＆ライター。マンガの原作も書いたりする。「最近、興味のあることや物欲が少なくなってきたなぁ」と寂しくなった。歳のせいかな、とも思うのだが、ヲタ道を志す者としては、まだまだ修業が足りんということか。

関連作品
SSX TRICKY
メーカー：エレクトロニックアーツスクウェア／機種：PS2（GC・Xbox）／価格：5,800円／発売日：2002年2月7日
大空に舞いあがるキャラクターを自在に操る達成感、無数に存在する隠しルートを発見しよう。しかし「スノボゲー」というより「飛びゲー」のような気が……。

熱チュー！プロ野球2002　8

ジャンル：SPT／メーカー：ナムコ／
機種：PS2／価格：5800円／
発売日：2002年5月18日

櫛引直樹　プレイ時間：18時間

野球への造詣の深さがゲームへの評価に比例する

ボールを打つことの楽しさ、人との駆け引きの楽しさ その舞台を有効活用できるかはプレイヤーしだいだ

配球の妙を感じられることとは？

野球ゲームの場合〝実際にプレイしたときの面白さの体感〟が好影響を与えていることが多い。バットにボールを当てることの楽しいかは、教室でホウキとボールで遊んでいる姿をみれば分かるだろう。逆に、サッカーゲームの場合は〝見てることの楽しさ〟に影響を受けている。サッカーの楽しさを味わうためには、場所などのクリアしなければならない問題が多いからだ。だから、サッカーファンはゲームにもファンタジスタのスーパープレイを重ねたりもするのだろう。

「投げる・打つ」とボタンを押すか押さないかにまで突き詰められる野球ゲームに対して、「方向・パスの種類・シュートかドリブル」とサッカーゲームの場合はより多くのアクション性を求められるようになっている。これは、野球が究極的は個人勝負であることが理由となっているのだろう。

個人勝負ならば、駆け引きを集約させることも出来る。そして、『熱チュー！　プロ野球2002』（以下『熱チュー』）である。『熱チュー』では、打者に得意コースと不得意コースが設定されたために投手のコントロールが今まで以上に重要になっている。不得意コースに投げれば打ち取る可能性が上がるが、そのコースに投げることがままならない、といった部分が再現されているのだ。

……しかしである、この得意・不得意コースへのボールの出し入れを理解できる野球ゲームファンはどのくらいいるのだろうか？　比較的バットにボールを当てることが容易であるために、投手側の読みが重要になってくる。「敢えて得意コースに投げ込む」、あるいは「得意コースから不得意コースに変化させる」という要素がなければ『ファミスタ』を越える楽しさに気がつけるのだろうか？

これは、野球ゲームの精神的複雑化である。サッカーゲームの操作の複雑化が受け入れられた背景には、サッカーファンのスーパープレイへの憧憬があった。果たして、『熱チュー』での精神的複雑化は正解だったのか？　野球ファンでもある私は、大いに支持したいのだが……。



プロ野球中継と見間違うくらいのグラフィック。打撃システムも『パワプロ』よりも簡単になっている。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）
'72年生まれのライター。スポーツゲームをこよなく愛す。アーケード版『ウイニングイレブン』で散財の予感……

関連作品

実況パワフルプロ野球'94（SPT）
メーカー：コナミ／機種：SFC／
発売日：'94年3月11日／価格：9,000円
野球ゲームの新たな進化を導き出した作品。変化球に高低差を取り入れたことにより、ストレートの威力も増加。配球の重要性を高めた。

Street Golfer　9

ジャンル：SPG／
メーカー：D3パブリッシャー／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2002年6月27日

前川　一志　プレイ時間：10時間

せめて企画力に相当する分だけは欲しかったif……

ゴルフゲームとしての作り込みの甘さが本作の魅力である「バカ」を活かしきれなかった原因だ!

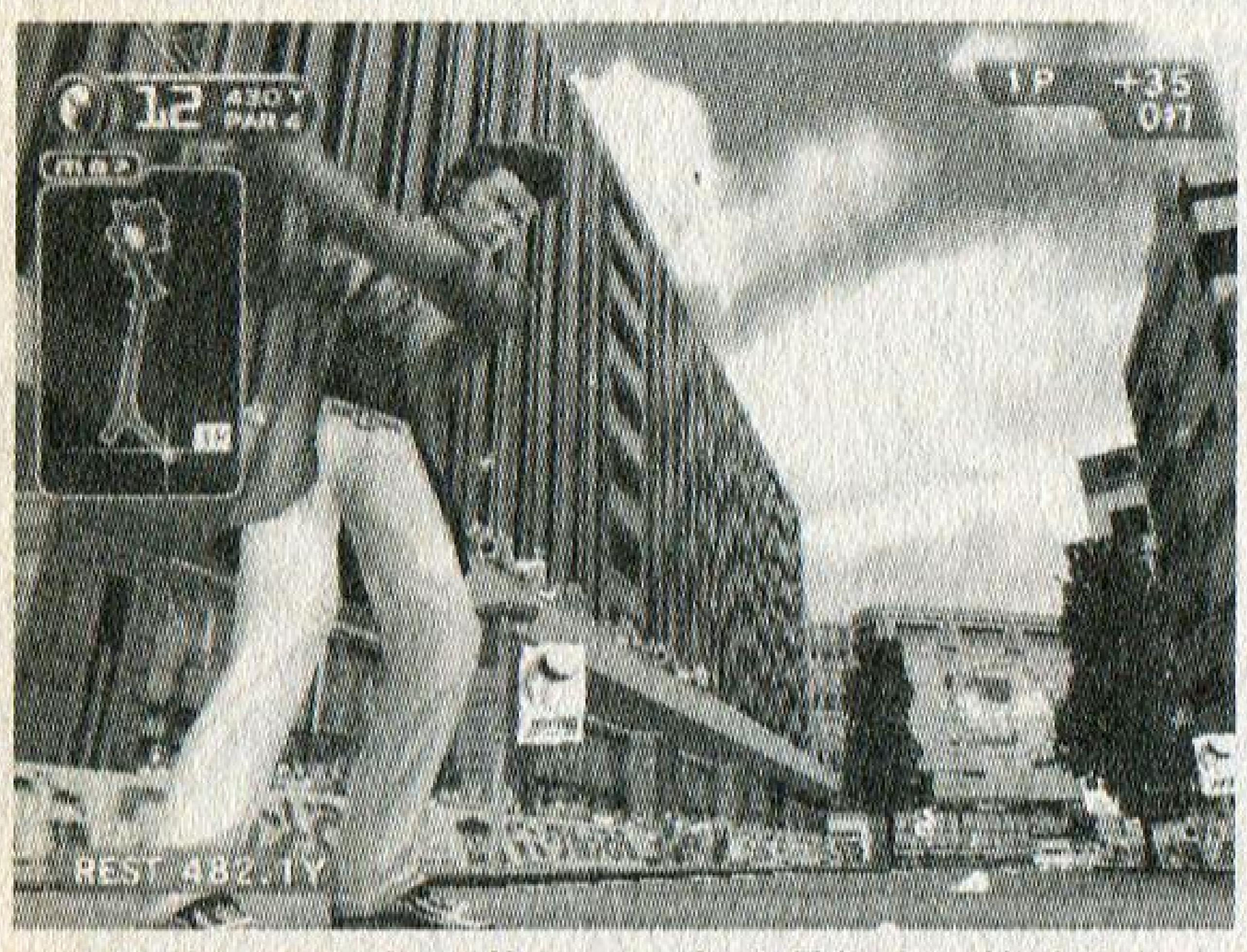
中途半端なゴルフと「バカ」と私

企画力。

単にアイデアだけを指すのではない。アイデアを形にするために、さらには売れるモノにするために注がれる力のことをいうのだ。

『ストリートゴルファー』のように一見して「バカ」とわかるタイトルを商品化するには、企画者に相当なパワーが必要とされる。

まずは同僚・上司への説明。ただでさえ低価格ソフトを供給し続けるメーカーから、他社と同価格帯のソフトを出そうというのだ。それだけでもかなりのエネルギーが消費されただろう。



フェアウェイとなる道には、車も通行人の姿もない。「日常」を壊せるゴルフがしたかっただけに残念。

万が一そのハードルを簡単に越えられたとしても、先にはキャラクターデザイン担当の寺田克也氏やソフトを扱うショップ、そしてユーザーと、説得すべき相手は考えるだけで疲れてしまいそうな程たくさん待ち構えている。

だから、実在する街のど真ん中でゴルフをするという、それ以上でも以下でもない本作をプレイするたびに「ああ、よくもこんなバカな企画を商品化までこじつけたものだ」と妙にセンチになった。

だが同時に、残念ながら本作が「バカ」に徹しきれなかったことを嘆かざるを得なかった。

ショット後の画面をスキップできない、カップの判定がシビアなため慣れるまでひたすら弾かれる、ビルを飛び越えるような冒険的なショットを打つとすぐOBになる……など、ゴルフゲームというベースとなる部分で納得できない点が多すぎるのだ。それが「バカ」要素を見事なまでに打ち消してしまった。無念である。

技術がないのではない。企画力に見合うだけの制作期間が足りなかったのだろう。「こんなバカなゲームなんだから、こういうコトもできるかもしれない」という部分が、悉く(ことごと)でき「ない」のだ。

「渋谷や道頓堀でゴルフができますよ!」という名の部屋はある。とりあえずしばらくは住めそうだ。だがそこにはTVもなければ本もない。クリーンルームに閉じ込められたような息苦しさがあるだけだ。

パワーは本作をユーザーの手元に届けるまでは持続するかもしれない。しかし、ユーザーに繰り返し遊ばせる段階まではもたない。

PROFILE
前川一志(まえかわ・かずし)
'70年生まれのCDショップ店員&ゲームライター。前号の本誌を読み、Xbox購入をためらっていたが『クレイジータクシー3』の体験版を遊んで、購入に踏み切った男。

関連作品
こちら葛飾区亀有公園前派出所
作者：秋本治／媒体：週刊少年ジャンプ／'76年連載開始
中年警官暴れまくりのご長寿漫画「こち亀」。本作のように街中でゴルフ大会やサッカー大会が開催されるエピソードを時々見かける。レビュアーは単行本40～50巻あたりが好き。

タコのマリネ

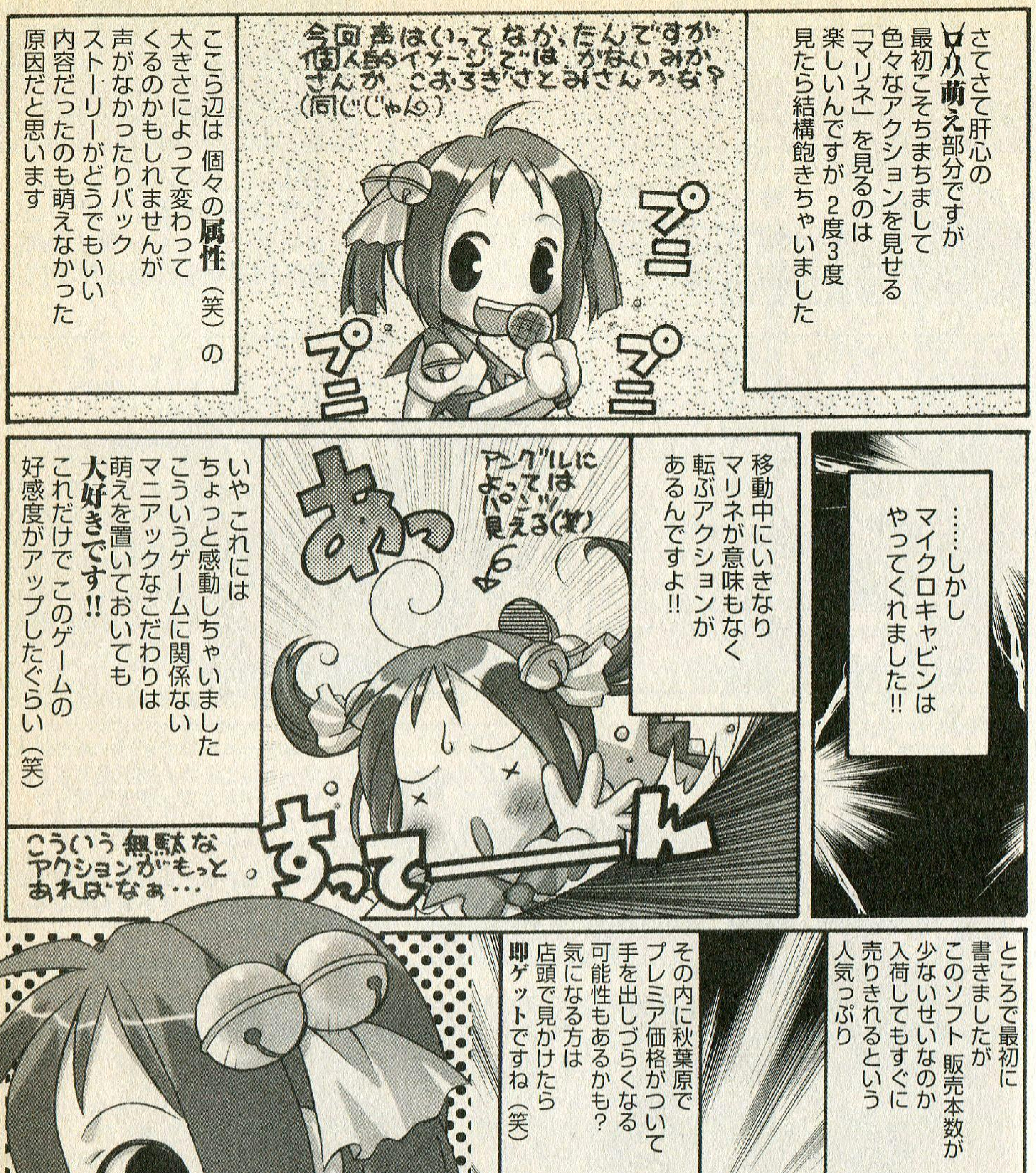
絵で見るゲームソフト批評

ジャンル：PZL／メーカー：マイクロキャビン／
機種：DC／価格：3980円／
発売日：2002年5月16日

脳みそホエホエ　プレイ時間：8時間

担当編集も一発で持っていかれたロ……パズルゲーム。頭使って楽しみましょう!!




さてさて肝心の ロリ萌え部分ですが 最初こそちまちまして 色々なアクションを見せる 「マリネ」を見るのは 楽しいんですが 2度3度 見たら結構飽きちゃいました
今回声はいってなかったんですが 個人的イメージでは かないみかさんか こおろぎさとみさんかな？ (同じじゃん)
プニ
プニ
プニ
ここら辺は 個々の属性（笑）の 大きさによって変わって くるのかもしれませんが 声がなかったりバック ストーリーがどうでもいい 内容だったのも萌えなかった 原因だと思います
……しかし マイクロキャビンは やってくれました!!
移動中にいきなり マリネが意味もなく 転ぶアクションが あるんですよ!!
アングルによってはパンツ見える(笑)
あっ
すってーーーん
いや これには ちょっと感動しちゃいました こういうゲームに関係ない マニアックなこだわりは 萌えを置いておいても 大好きです!! これだけで このゲームの 好感度がアップしたぐらい（笑）
こういう無駄なアクションがもっとあればなぁ…
ところで最初に 書きましたが このソフト 販売本数が 少ないせいなのか 入荷してもすぐに 売りきれるという 人気っぷり
その内に秋葉原で プレミア価格がついて 手を出しづらくなる 可能性もあるかも? 気になる方は 店頭で見かけたら 即ゲットですね（笑）
というわけで このゲーム ください
ダメ
びしっ
編
あんた 売るきでしょう
幼女 ブーム？

ロックマンゼロ

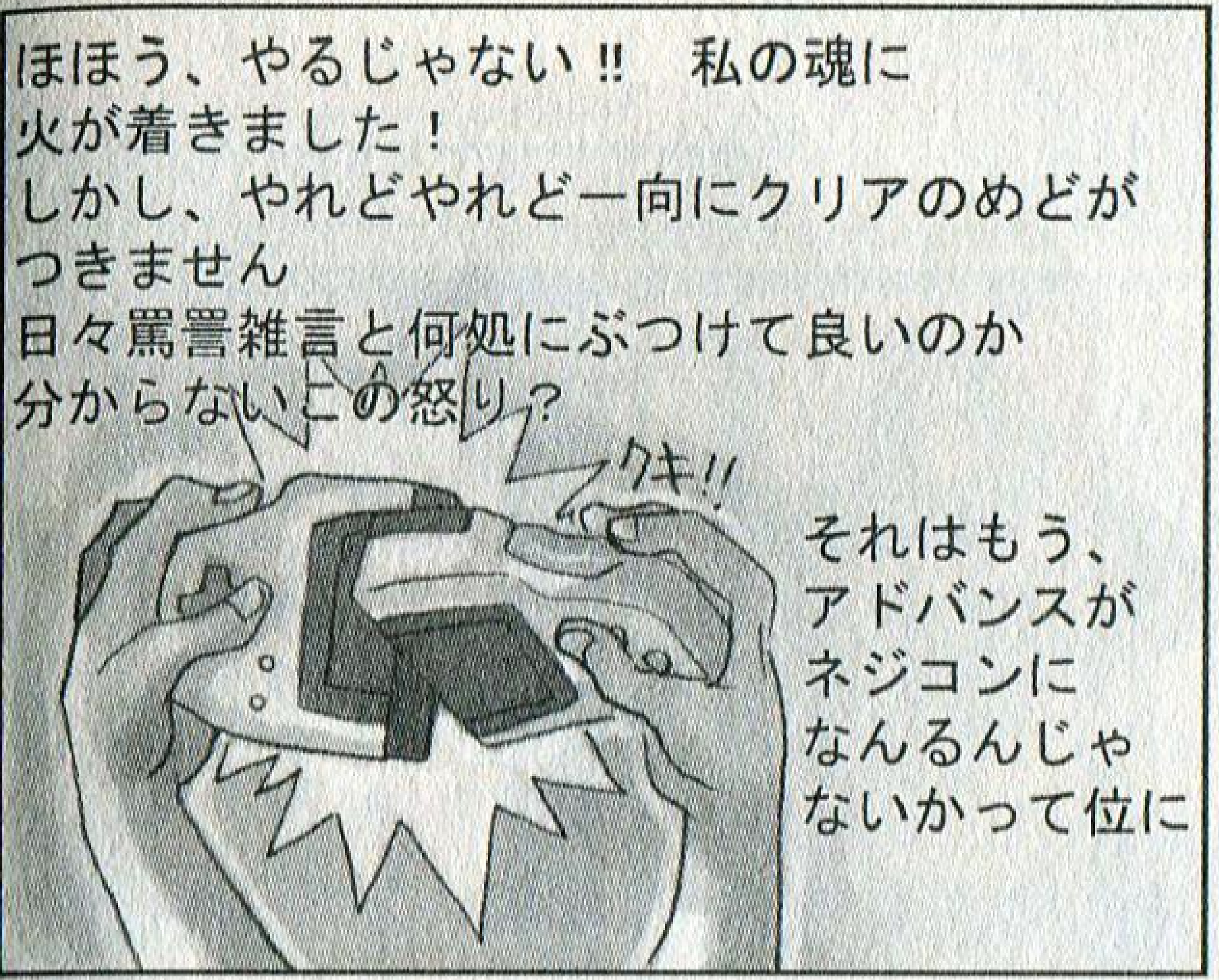
絵で見るゲームソフト批評

ジャンル：ACT／メーカー：カプコン／
機種：GBA／価格：4800円／
発売日：2002年4月26日

猫式カトヤ　プレイ時間：8時間

GBAのアクションゲーム、とてつもなく難しいアクションゲーム……。果たしてGBAは耐えられるのか!?











猫式カトヤ（ねこしきかとや）：自称プチイラストレーター。夏コミで新刊でますんで、情報はＨＰに記載してます興味をお持ちになられたら見にきて下さい。http://www.din.or.jp/katoya/

ユーディーのアトリエ
～グラムナートの錬金術師～ **10**

ジャンル：RPG／メーカー：ガスト／
機種：PS2／価格：6,800円（通常版）
9,800円（限定版）発売日：2002年6月27日

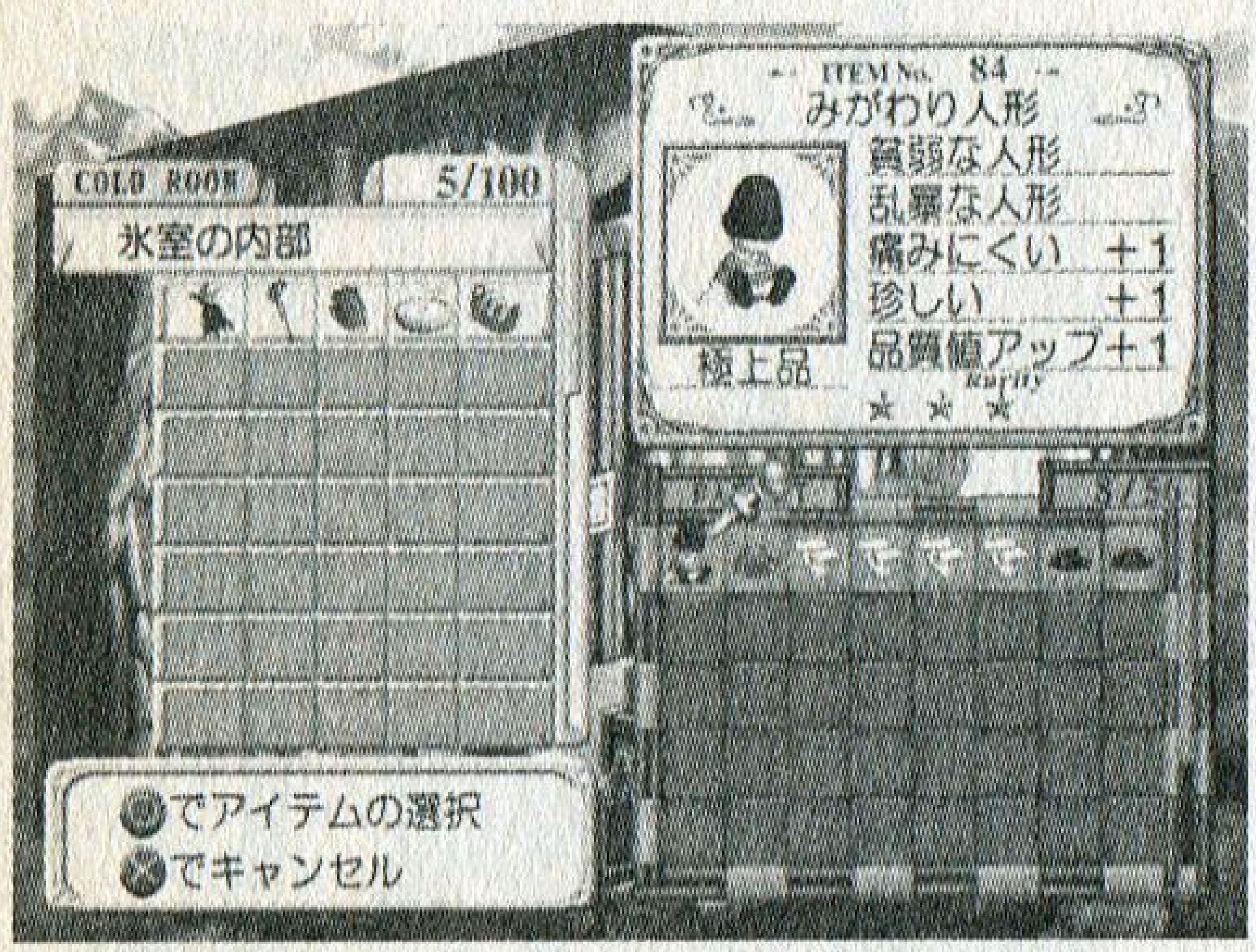
大塚雄二　プレイ時間：14時間

ものは腐る！　そんな現実を前に人はどんな行動に出るのか？

今度は200年の時を翔けた少女の物語。みんなも『ユーディー』にどっぷりハマれ！

3歩進んで2歩退がった!?

ついに出ました『ユーディーのアトリエ』（以下『ユーディー』）。今作も変わることのないアトリエシリーズに期待大！　でもちょっと待った。調合品の数が減り、時間の制限がなくなり、それでも「竜の砂時計」を作成といったクリアのための目的がはっきりしている……つまり退化したということなのか？　そんな疑問を抱かずにはいられなかった。しかし「竜の砂時計」を作成するという漠然とした目的は決まっていてもまず何をするといった目標がない。手探り状態でとりあえずは依頼をこなしての借金返済という感じになる。ところが調合をしてみると組み合わせる材料の選択による質の違いが現れる。おまけに同じ材料でも臭いなどの付加価値のついているものがあり、試しに使うとまたもや違いがでる。さらに驚くことに時間の経過と共に材料や調合品が腐敗していくのである。これは納豆でも作れということなのか？　まぁものが腐るというのは現実ではごく自然なことだが、今までのアトリエシリーズにおいて豊富なストックを頼りに進めてきた方々は落胆したことだろう。そう考えると『ユーディー』は全シリーズ中、最も自由度が高く、なおかつシビアになったといえる。単純にクリアだけを目指すのであれば、必須イベントを発生させつつ、「竜の砂時計」の作成に全力を注げばよい。だがアトリエシリーズはそれで済むゲームだっただろうか？　答えは否である。人によってプレイスタイルが異なるのがこの作品の魅力なはずだ。すべての調合品を極めるものがいれば、冒険野郎よろしく戦闘に明け暮れる日々を送るもの、ぬいぐるみに話し掛け続けるもの（!?）がいる、そんなそれぞれの楽しみかたがあるのだ。時間の制限がなくなったのはやり込むための余地が設けられた嬉しい措置だといえる。それによりストックが充実してしまうという問題点を品物の腐敗によって解決したのも見事である。ただ……シナリオが一本道になってしまったのはどうかと思う。なぜマルチエンディングではいけなかったのだろう。その一点に微かな不満を抱かずにはいられない。



どうしても腐らせたくないものは「氷室」に入れておくのがベストです。

PROFILE

大塚雄二（おおつか・ゆうじ）
何度品物が腐ってもあきらめずに作り続ける不屈の魂を持ったフリーライター。でも生きている間にはあきらめない、ってだけじゃどうにもならないことってありますよね……色々と。

関連作品

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師2～
メーカー：ガスト／機種：PS／価格：5,800円／
発売日：1998年12月17日
ブレンド調合やオリジナル調合といった調合方法の幅が広がりをみせはじめた作品。この時のヘルミーナは先生で出ていました。

オトスタツ　11

ジャンル：パズル／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：5800円／
発売日：2002年5月30日

卯月鮎　プレイ時間：21時間

楽園までの険しすぎる道のり 複雑な変化が爽快感を阻む

アクションパズルの新星とも思われた本作。だが、そのセールスは不振極まるものだった。その理由は、どこにあるのか。

先が読めない複雑さとポップな外見のギャップ

フィールドに、「土」「水」「木」のピースを置き、より高いレベルの家を建てることを目指す『オトスタツ』。「土」のピースに「木」と「水」が接すると、そこにレベル1の家が建ち、レベル1が2つ接した場所には、レベル2の家が建つ。同じく、レベル2同士でレベル3、レベル3同士でレベル4、と次々に家のレベルが上がっていき、最終的にはレベル6のタワーまで行き着く。このように、世界を構築する法則はシンプル。しかも、ペーパークラフトを模した画面のデザインは親しみやすい。ポップ&キュートなパズル『オトスタツ』は、SCE発ということもあって『IQ』や『XI』と同じく、ライトユーザーを巻き込んで大ブレイクなるかと思われたが、フタを開けてみればセールスランキングの30位にも入ってこない苦戦ぶり。これほどまでに売れないとは、正直驚きだ。

こうなってしまった理由のまずひとつ目は、明らかな宣伝不足。発売されたことすら知らなかった人も多かっただろう。そしてもうひとつの要因を挙げるとすれば、〝奥が深すぎた〟ということ。



画面は徐々にスクロールし、家が一軒も建っていないラインが左端まで行くと、ゲームオーバー。

冒頭で述べたように法則はわかりやすいのだが、そのルールに則って起こる変化が複雑で、先を読みにくい。たった一軒の家を建てただけでも、その周りの家と反応してレベル2が建ち、それがレベル3を呼ぶ、といった具合に、広い範囲で次々と連鎖反応が起こる。既に木がある場所に木を重ねると縦横のマスが爆発して更地になるというテクニックにしても、そこにその後どんな家が建つのかを読み切るには、相当の熟練が必要だ。

数手先まで計算した上での仕込みがアクションパズルの醍醐味なのに、この複雑さ。ライトユーザーではなかなか達成感が得られないだろう。間口がせっかく広いのに、その先の階段が急で登れない。もっと緩やかなスロープをつけてもよかったのではないかと思う。

だが逆にいえば、その段差を乗り切ってしまえば、パズルファンにとっての楽園が待っているということでもある。外見とは裏腹にコアなユーザーへの挑戦状という位置づけが適当かもしれない。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。アルファベットのコマを組み合わせて英単語を作るゲーム、スクラブルを遊ぶ日々。"taj" とか、実用性のない単語ばかり覚えた。家庭用ゲーム化希望。サイトはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品
パネルでポン
メーカー：任天堂／機種：SFC／
価格：5,800円／発売日：'95年10月27日
SFC末期に発売されたアクションパズルの名作。何度お色直しをしても本数は不振。やはり奥が深すぎるためか。とはいえ、作品の質や中毒性は『パネポン』の方が上。

初心者のために今号のソフト批評

復習 読みどころを総チェック!!



スーパーロボット大戦IMPACT

同時攻撃や合体攻撃などをシステムに取り入れて、新たな戦略性を生み出そうとしているようです。また、レビュアーの大塚氏は、同時攻撃をシリーズの〝売り〟でもある「夢の共演」の要素を強くしている要因として分析しています。しかし、これまで長いシリーズとなるとどうしてもファン仕様になってしまい、初心者の門を狭くしてることも否めません。その事実を大塚氏のように「原作を知らない限り『スパロボ』の面白さを理解できない」と取れるかどうかは、意見の分かれるところでしょう。

絶体絶命都市

有名ゲーム誌でも大きく取り上げられた『絶体絶命都市』。さて、その実力はどのようなものだったのでしょうか。レビューを読み進めていくと「失望！　失望の連続！」や「ラップにして歌い続けてやろうかと思うくらいの欠点」などネガティブな文章に突き当たります。しかし、レビュアーである米光氏の評価は、「序盤を越えると、じょじょに面白くなってくる」といったようにゲームを進めるごとに上がっていくようです。ただ、レビューを読み終われば気づくのですが、〝ノリ〟についていけるかが問題かもしれません。

ぴすとろキューピット

以前から「ゲーム批評」ではアジアのゲーム制作の現状をお伝えしていましたが、そのクオリティは「日本で成功する」レベルとは言えないものでした。では、この『ぴすとろキューピット』をどうでしょうか？　実際に香港版を遊んだことのあるDRAGONWAR1氏は、「萌えの調整が施されている」と見ています。そういった努力がなされていることを見て、香港ゲーム会社の努力とサクセスのコラボレーション戦略を大きく評価しています。はたして、アジアに宝は眠っているのでしょうか？

Street Golfer

異色のゴルフゲームとして、強烈なインパクトを与えた『Street Golfer』ですが、その存在以上の要素をゲームとして見つけられなかったようです。レビュアーの前川氏の言うように「バカ要素を見事にまで打ち消してしまった」とすれば、パワー不足も仕方ないでしょう。

オトスタツ

あまり名前を聞くことのなかったタイトル『オトスタツ』。しかし、その知名度の低さとは裏腹に、高い完成度を誇った良作であったようです。このような作品が売れなかったことも悲しい現実ではありますが、その原因のひとつが「奥が深すぎた」というのは悲しすぎます。レビュアーの卯月氏のいう「間口がせっかく広いのに、その先の階段が急で登れない」という表現が『オトスタツ』の核心をついているのではないかと思います。

読者あっての本ですから



シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

龍子オネーさん（19歳）
叱られるより叱るほうが何倍もパワーがいるンです！　と、つくづく思う多感なお年頃。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

「透けないブラ」がやたら売れてるそうですが





●いやいや～、今年は冷夏だそうで、皆様健康管理には気を遣ってくださいね～。いい年してジュースをチューチューチューチューやってると、組合の健康診断で大きなショックを受けることになりますからね～。ちなみにコーラをポカリに換えても、砂糖の量は全然変わりませんよ～～～。

○そんなオネーさんはこないだ歯医者にいっておりましたケド……。

●キンキンに凍ったガリガリ君で前歯を砕いちゃったんですよトホホ～。しかしなぜ歯医者というのはこう、生かさず殺さずのような治療になるンでしょう。オネーさん思うに、奴ら実は治療しているフリして健康な歯に虫歯菌を植え付けてるんじゃないかと。



○ンな訳あるか！　しかしココ最近の特集は色々物議を醸すなか前号のXbox特集は非常に大きな反響がありましたけど、今回の特集は皆様如何だったでしょうカ？

■「バグ」について云々する前に、記事の「誤字・脱字」の多さを問題にしてはどうか？

（北海道　高等遊民）

○ソノトオリデス！

●回収ですね。

■表紙を誰かに描いて欲しい

（東京都　虫）

■再び、ゲームとその周辺について、腰を落ち着けて、しっかりと論じようとする空気が出て来たのは良いことです。特に新清士氏に大いに期待しています。ただ、それが旧来の路線と混在しているのが、良くないのです。「悪趣味」「エロ星」「ゲーれき」等の賞味期限の切れたコーナーを一掃し、人心を一新して生まれ変わる時期に来ていると思います。その結果、大学の図書館でしかお目にかかれないタイプの雑誌になってしまうかもしれませんが、批評誌としてはそういう生き方もありだと思います。

（茨城県　太田　滋）

●記事も雑誌も、駄目になったモンは自然と淘汰されますよ。

■うーん、アタリ2800といい、

ジャガーの時といい、アメリカ人はちゃんと日本の市場調査をしてハードを国内販売しているのかどうかわからないですね。先のハードの失敗から何も学んでいないのでしょうか？

（岩手県　バニッシュモンスター）

■たしかに、これだけ書いちゃうと、メーカーに嫌な顔されそうですけど、こういう部分も必要だと思います。がんばって下さい。

（東京都　さえなぎ）

■45号のインタビュー（36頁）は良かったです。建設的な意見で頼もしいです。よく載ってる「ダメだと思ってたよ……最初から」とか私でも言えることを偉そうな顔で言われても面白くない。メーカーへのグチとか。

（福岡県　新飼　隼人）

■「ホラーゲーム」は、まず「怖がろう」とする姿勢が大事。深夜、灯を消し、ヘッドホン装着で、独りきりでプレイするくらいでないと。真昼間に友達を集めてワイワイとプレイし、「怖くないじゃん」などとほざくのは、ただの根性なし。

（茨城県　妖怪出没）



●そうなんですよ！　趣味や娯楽というものは大抵下らないンですから、黙ってのめり込ませてろっちゅーコトですよ！　脇で物知り顔で喋って悦に入っている奴がいると、んも〜〜〜ムカムカしますよね！　いかがわしいのを承知で楽しんでいるンだから、シラケさせんなっちゅーの！　一ペン殺しますよこの腐れオタクがぁ!!

○オネーさん、山本弘とか大っ嫌いだもんネ……。

■任天堂、もしくは任天堂のハードの批評はしないのですかネェ？

（神奈川県　へのしっぱい）

■少なくとも1年間は倒産しないと断言できるならば定期購読にしてやる。

（東京都　GEN太）

●ソレは大丈夫。

■半年つきあっていた彼女と別れました。「ごめん、家で1人でゲームやっている方が好きだから」が最後のセリフです……。

（東京都　とおる45）

○彼女はどんなゲームをやっているンでしょうカ。

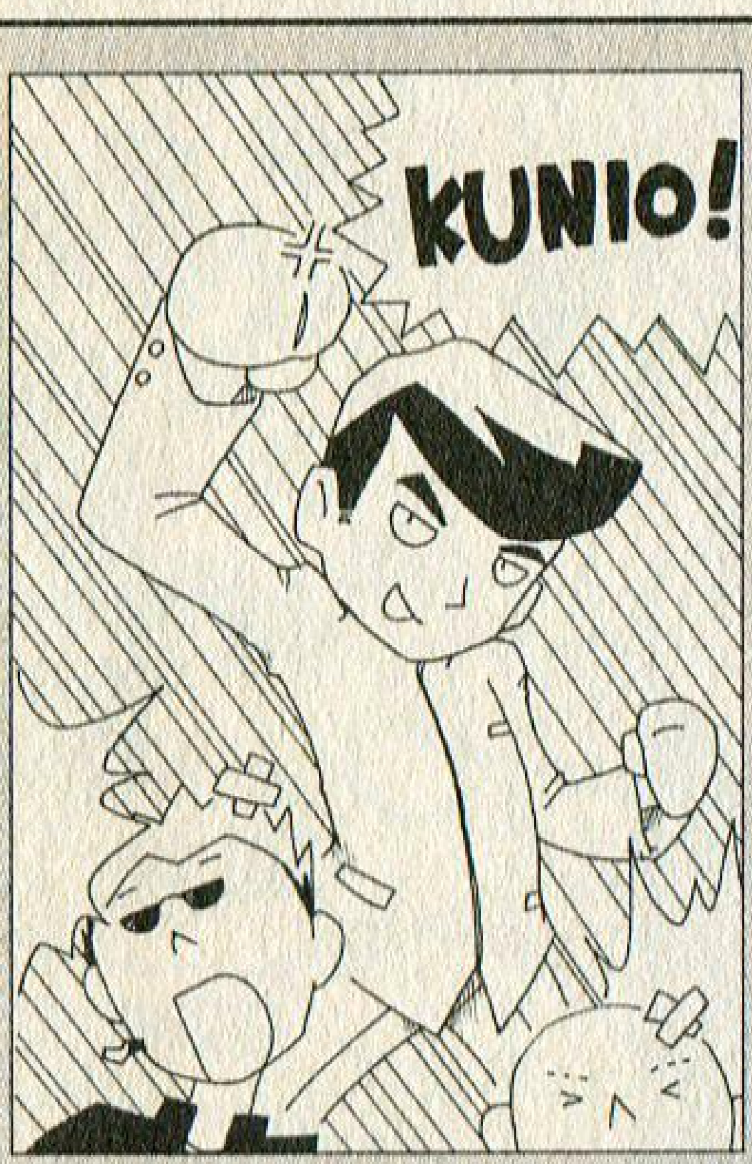
●そんな彼女はとおるのエロゲー

読者イラストギャラリー

YAGの生徒さんからの投稿をお待ちしております。



〈たぬきそば〉相変わらずうまいっすね。今度は是非季節感を入れてください。



〈北海道　ダミンハ〉本物のクニオくんも武闘派として有名でした。



〈岡山県　管理人Z〉これほどの同人コンテンツは当分ゲームでは出現しないかもしれないですね。



〈岡山県　画材墓地〉そういうものですか。



〈群馬県　はたはた生活〉ま、夏だしね。

趣味を理解していたのでしょうか？

今年は「ゲーム女」の当たり年なんでしょうか

■最近すっかり「ためしてガッテン」になってるよ！ もっとやるべきことがあるはず。ふざけている間に廃刊になったらカッコ悪すぎ。許せません。

（静岡県　マイクロホスト）

■「デバッガー」について書かれていたので少々意見を。デバッグの仕事が「遊んでいてお金がもらえる」なんて、とんでもない!! デバッグの仕事はプログラマーとケンカする仕事です。殴り合いのケンカができないと勤まりません。ゲーマー対プログラマーの構図ですね。僕は、そういったつもりで、デバッグの仕事をしていました。間違っているカナ？

（京都府　Sp-k-tam）

○そういやハドソンのチェック部隊といえば泣く子も黙るほど優秀で、ハードメーカーのマスターチェックより厳しいので有名でシタ。

■「裏ゼルダ」のマップを色鉛筆で彩色しながらチマチマ作った。とてもきれいなのができた。ヒマつぶしになった上に息子にほめてもらった。めでたしめでたし。（夫からは「……オマエ、働けよ……」の一言を頂く）

（東京都　西双版納）

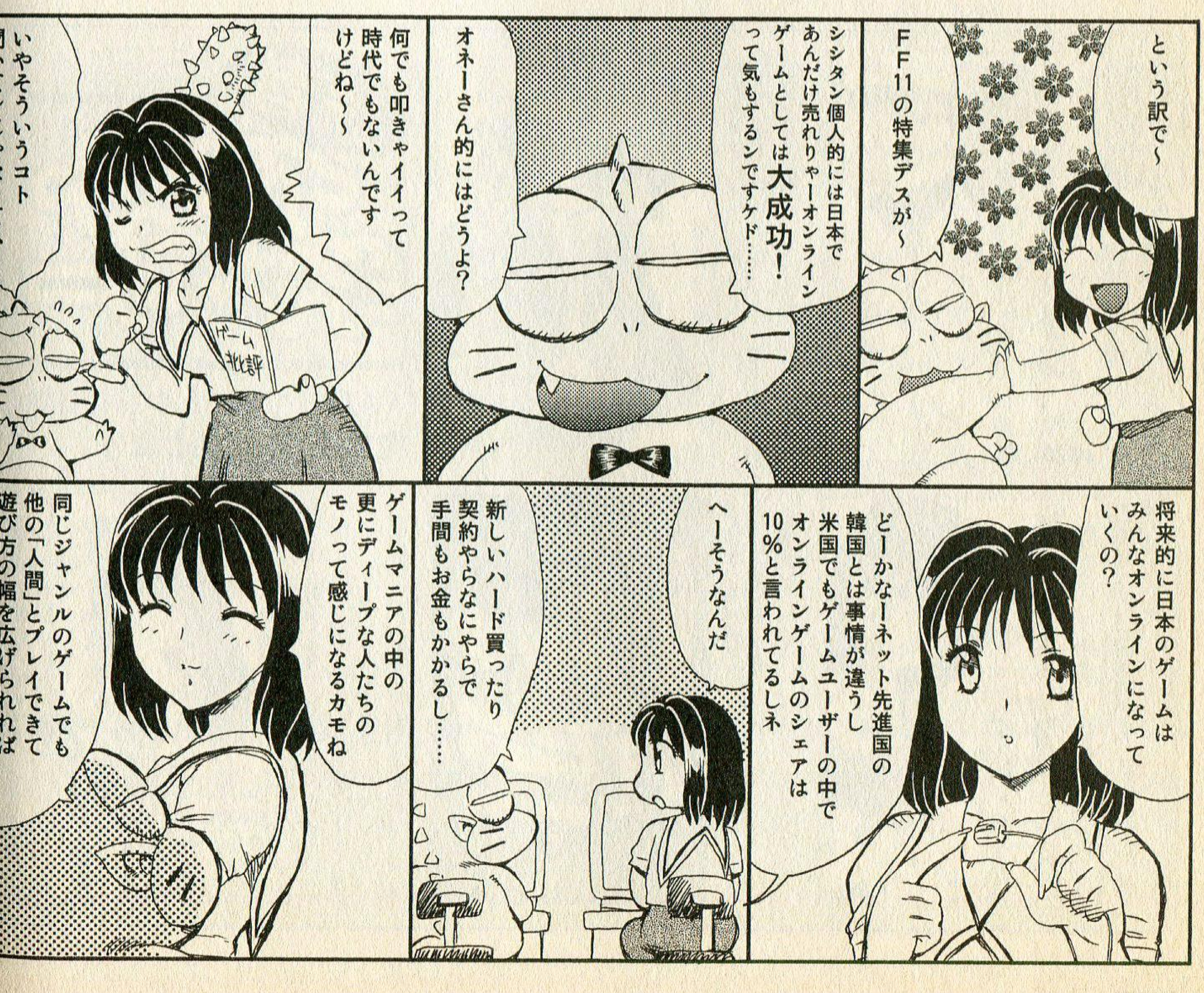
●ファミリー4コマのような微笑ましいエピソードですね。

○その力作はユーゲー編集部にとって非常に有益なものとなりますので是非送ってクダサイ。

■毎度思うのだけれど、一体どういうコネでみつけてくるのかわからないライター（特に外国人）に原稿書かせているので感心する。それとスクウェアファンがこの本を読んでいることには驚かされる。Mか？

（高知県　糧満）

■ついに「ときめきメモリアル Girl's Side」が発売される。作品自体よりも、「ゲームファンド」に審判が下されるという点で非常に注目しています。果たしてファンドにリターンは付くのか？ 元本割れ？ 一方、ファンド関連のグッズには、ネットオークションで数万円の値が付いている。その辺



の収支も計算にいれた上で、結局あのファンドは「買い」だったのかどうか、是非検証して欲しい。
（神奈川県　時代屋流局）

○そんな『ときメモGS』デスが、初回限定版は速攻完売だそうです。購入者はもちろん女性がメインですが、けっこういい割合で男性も買っていたようデス。

●女の子の心をもった野郎ユーザー結構いますから。

■45号ゲーム業界速報の記事は日本の終焉すら感じさせる。まさに身の毛もよだつ内容でした。どれもエロマンガだけの問題だけでは済まされないでしょう。ここ10年くらいの間に世の中が急速に世知辛くなっていった理由がわかったような気がします。
（神奈川県　誤銃連邦）

■改正児童ポルノ禁止法の記事には重大な事実誤認があります。国連の例の議定書は実際の児童を従事させて作った物のみを児童ポルノと定義しており、フィクションは全く触れていません。この件で読者の注意を喚起してもらうのは結構ですが、ミスリードされるのは困ります。訂正記事の掲載を要求します。
（埼玉県　Ghoul）

○今でもポケモン・デジモンの全米ヒットなどで日本アニメーションが世界で大評判になっているという、掛け値なしのポジティブ口調な記事をたまに目にしますケド、アメリカのDVDショップでは、暴力および性描写が過激な日本アニメの棚はポルノとスプラッタの横が定位置という客観的事実もマスコミはきちんと伝えるべきだと思いマス。

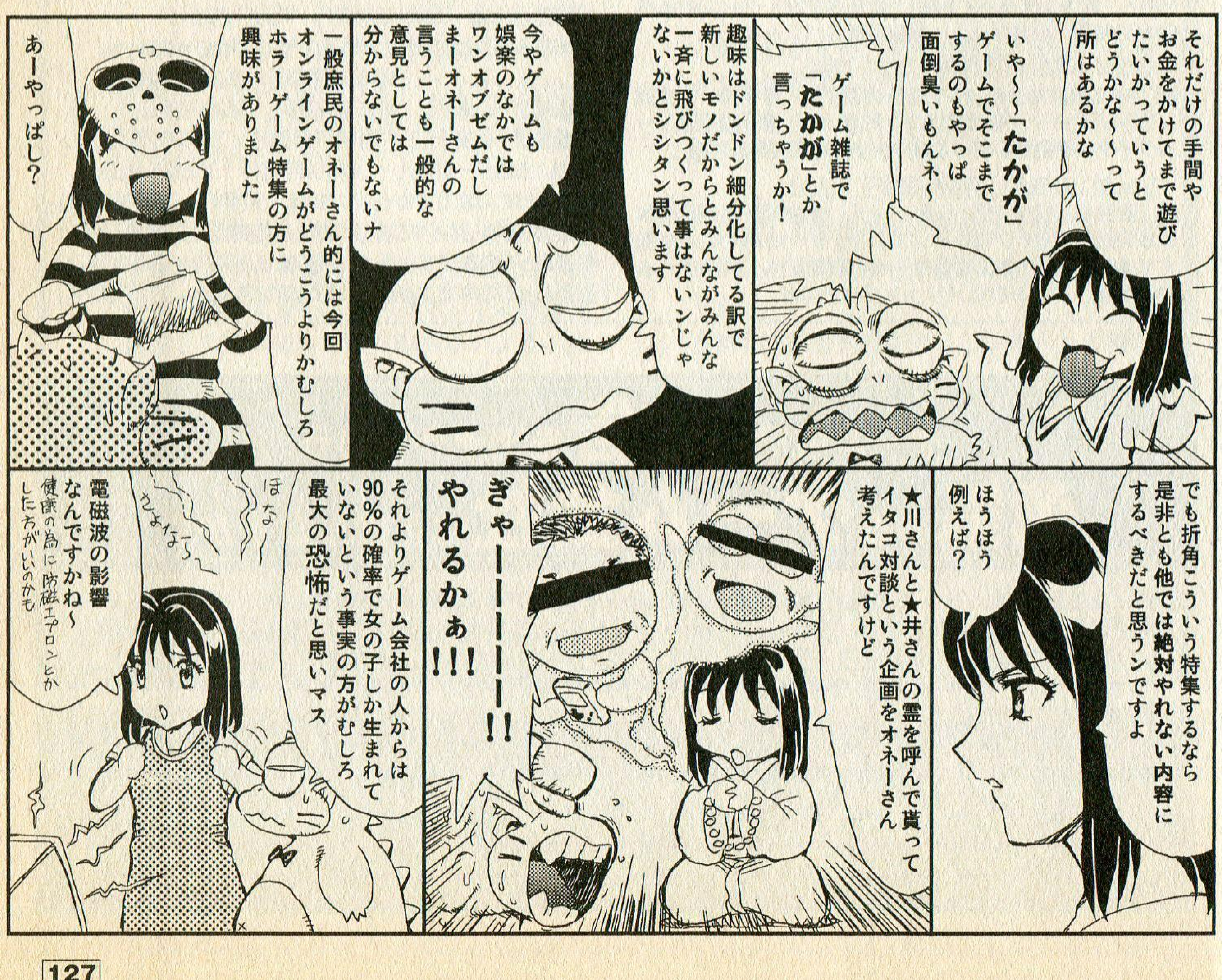
■ドラえもんは海外で「ジャパニーズミッキーマウス」と呼ばれているらしいです。ネズミ嫌いのドラえもんの気持ちなんてお構いなしです。（埼玉県　耳だれ.com）

○悲しいかなゲーム業界ではドラえもん＝クソゲーという拭いきれない悪印象ありますネ。

■明るい話題も書いて!!
（茨城県　nanapapa）

○とりあえずVAP坂下様、ご出産おめでとう御座いマス。

●絶対読んでないと思いますけど。



バックナンバーのご案内

<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）
■「なぜだ!? ドリームキャスト」苦戦を強いられるDCに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー 四半世紀の愛憎 ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト5■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実 コナミは何を考えているのか？

<Vol.35>2000年10月発行780円（税込）
■「DQⅦ＆FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF――『過去、現在、未来』●がんばれボクらのジャレコ特集 今蘇る怪作の歴史!? その真の姿を見よ！ ■名越武芸帖スペシャル対談

<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）
■「ソフト批評スペシャル 拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

<Vol.37>2001年3月発行780円（税込）
■「なぜ今、携帯ゲームなのか」 携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか 日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

<Vol.38>2001年5月発行780円（税込）
■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー！●検証！スポーツゲームの真髄『リベログランデ』は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退！どうなるセガ！

<Vol.40>2001年9月発行780円（税込）
■「ゲームの疑問を大追跡これが答えだ!？」ゲームソフトの原価に迫る 幻のゲームソフトの行方を追う！ ●「SNK 偉大なる遺産」SNK（新日本企画）ゲームの系譜 SNKの側面 格闘ゲーム 飢狼伝説スペシャル

<Vol.41>2001年11月発行780円（税込）
■「FFⅩ批評対決!!」FFⅩを誉め倒す?! 否定派・肯定派ソフトレビュー FFⅩ実はココが凄い！ ●「悪趣味ゲームライター晩餐会」がっぷ獅子丸VS.阿部広樹座談会

<Vol.42>2002年1月発行780円（税込）
■「孤独な王道!? ゲームキューブ」特別対談 名越稔洋×岡本吉起 激走!! フロム・ソフトウェア Xboxのことも教えて本郷さん!! ●「格闘ゲーム 新世紀へ」格闘ゲームの派閥争い VF.NETはメリットだったのか

<Vol.43>2002年3月発行780円（税込）



■なぜこんなに美しいのか？
そうだ、美容整形外科医に聞いてみよう
アイドル研究所が3DCG美女を斬る!!
●ソフト批評 スペシャル
『MGS2』『Rez』『ICO』など

<Vol.44>2002年5月発行780円（税込）



■げっ！ ホモゲーを愛する女心って？
特濃！ ボーイズラブ ゲーム座談会
特別対談
「薔薇族」編集長×「B-GAME」発行者
●エンターブレインが犯した道義的大罪とは
ファミ通体制と任天堂とのパワーバランス

<Vol.45>2002年7月発行780円（税込）



■Xbox玉砕の理由
あのときセガとスクウェアを買っておけば……
売れない責任はどこにある？
●エンターブレイン正論無き主張
「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

関連書籍

飯野賢治の本	'96年9月発行	764円(税込)
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	'98年9月発行	2520円(税込)
悪趣味ゲーム紀行	'98年12月発行	1260円(税込)
悪趣味ゲーム紀行2	'01年11月発行	1260円(税込)
すごいエロゲー烈伝！	'98年12月発行	1029円(税込)
読者あっての本ですから2	'99年2月発行	787円(税込)
仮面ライダー メイキング	'99年5月発行	3150円(税込)
読者あっての本ですから3	2000年3月発行	787円(税込)
読者あっての本ですから4	2000年12月発行	787円(税込)

ゲーム批評に広告を出そうという 勇気あるゲーム会社は存在しますか？

「ゲーム批評」は、ちょうちん記事を掲載しないという方針で7年間やってきました。もちろんこんな編集方針なので、編集部では「ゲームメーカーさんからは広告をもらえないだろう」と考えていました。今でもこの雑誌の存在を快く思ってくださらないメーカーさんも、少なからず存在しています。
しかし、私たちゲーム批評編集部は、ゲーム批評に広告の出せる「心意気ある」ゲームメーカーさんを募集しております。
御社の商品を決して（無理に）ホメない変わったゲーム誌ですが、その点を理解していただいたうえで「広告を出そう！」という、勇気のあるゲームメーカーさんをお待ちしております。

(株)マイクロハウス レップ営業部
TEL:03-3555-1206／FAX:03-3297-0180 担当者：五十嵐

久しぶりに復活した「気がつけば3日ですよ」ですが、いかがだったでしょう。私の個人的な感想から言わせていただければ、「気がつけば3日ですよ」に関してはやり残していたことがありましたので、復活できて嬉しいなぁと。とりあえずは、眼鏡キャラが出せたので一応の野望は達成いたしました。この後は、○○で△△な展開にしていければ本望なんですけどね……。それと、最近のサッカーゲームラッシュはすごいですね。特に注目しているのが、『セリエA』のカードシステムゲームと『オンラインストライカー』。どちらも"微妙"な要素があって、大化けしてくれないかと期待しております。でも、今なぜ「セリアA」……。プレミアやリーガエスパニョーラの方が、「この選手を集めたい」というプレイヤーが多いんですよね。あっ……後、新人が一人増えましたよ。誌面からもその存在感がでてますよ。（小川）

某プレステ系雑誌編集部様ごめんなさい。今回もPS3特集ではありませんでした。ちなみに次号も違います。仕方がないので一度呑みに行きませんか？　……以上、ごく一部の方々に向けたメッセージでした。

さて、数年間実家へ帰省していなかったせいか、先日母親より「帰ってこないつもりなら、こちらからあなたの部屋へ遊びに行きます」というメールが届きました。ありがとうママン。ワンルームマンションであなたと2人きりになるのは、さすがにキツいものがあるので、この夏はおとなしく帰らせていただこうかと思います。……これもまたごくごく一部の方へ向けたメッセージとなってしまいました。すみません。

じゃ、最後に無理矢理「ゲーム批評」編集部員らしいことを書いておきます。GC版の『スター・ウォーズ』、ファンにとっては感動モノのデキですね。ひたすら遊んでますよー（ホント）。（土井）

はじめまして。今号より新しく入りました、遠藤です。いきなりですが第2特集が「ホラーゲーム」ということでしたので一つ、皆さんは霊の存在って信じますか？　僕はいて欲しいと思うけど、実際は信じていない派です。

つまり見えない側の人間です。そっちの方がいいと言われそうですが、見えた方が得だと思います。だって「憑かれる」ってあるじゃないですか？　あれって見えない人には対処できないけど、見える人は何とかしようと思えば対処できる。やっぱり命が関われば戦うしかないですけど目に見える敵(!?)じゃないと無理ですからね……。だから大半の「見えない」人が、「見える」ゲームをやりたがるのだと思います。実際僕がそのいい例ですから。

まあ何が言いたいかというと、これからも僕は編集後記で、こんな「どうでもいい話」を語り続けていくので、気長に、そして末永くお付き合いください。ということです。（遠藤）

隔月刊 ゲーム批評 9月号

ゲーム批評Vol.46
第9巻第9号通巻72号
2002年9月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集部　小川哲弥
土井大輔
遠藤学
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
印刷　図書印刷株式会社

(株)マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-9384
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　(株)マイクロハウス　レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

隔月刊 ゲーム批評

11

November

第1特集

セガ地獄!!（仮）

自社ハー

ード事業

ず大暴れ

ー」への

第2

ボクた

ゲームを長

がもし真実

批評」がユ

ソフ

『スーパーマ

ー3』（Xbo

『ジョジョの

次回「隔月

◆今

ゲーム批評

ていただくラ

りませんが、

は歓迎いたし

る方、専門知

します。

ゲームの批

雑誌等に採用

「ライター大募

採用の場合

カ月が経過し

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最も面白かったものを○で囲んでください）。
つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最もつまらなかったものを○で囲んでください）。
この本を購入した理由（○をつけてください） ・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　）
いま、セガに言いたいことは何ですか？
もしゲーム批評にゲーム業界関連の広告が入るとすれば、どのメーカーがいいですか
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
プレゼントを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評
9月号

ゲーム批評Vol.46
第9巻第9号通巻72号
2002年9月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集部 小川哲弥
土井大輔

EDITOR'S ROOM

久しぶりに復活した「気がつけば3日ですよ」ですが、いかがだったでしょう。私の個人的な感想から言わせていただければ、「気がつけば3日ですよ」に関してはやり残していたことがありましたので、復活でき
ぁと。とりあえずは、眼鏡キャラが
一応の野望は達成いたしました。この
○で△△な展開にしていければ本望
どね……。それと、最近のサッカー
シュはすごいですね。特に注目して
『セリエA』のカードシステムゲー
ラインストライカー』。どちらも“
素があって、大化けしてくれないか
おります。でも、今なぜ「セリアA
レミアやリーガエスパニョーラの方
選手を集めたい」というプレイヤー
すよね。あっ……後、新人が一人増え
誌面からもその存在感がでてますよ。

某プレステ系雑誌編集部様ごめんなさい。今回もPS3特集ではありませんでした。ちなみに次号も違います。仕方がないので一度呑みに行きませんか？ ………以上、ごく一部

はじめまして。今号より新しく入りました、遠藤です。いきなりですが第2特集が「ホラーゲーム」ということでしたので一つ、皆さんは霊の存在って信じますか？ 僕はいて

POST CARD

新編集部員のためにも50円切手をお貼り下さい

104-0041

東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.46アンケート係行

フリガナ / 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ソフト批評で取り上げてほしいタイトルは何ですか? また、執筆して欲しいライターは誰ですか?			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

隔月刊 ゲーム批評 11 November

第1特集

セガ地獄!!（仮）

自社ハード「ドリームキャスト」の生産中止を決めてはや2年。ハード事業から撤退後、PS2/GC/Xbox/アーケードとハードを選ばず大暴れを続けるセガ。宣言通り「世界一のコンテンツプロバイダー」への道を駆けのぼるセガ。四方八方どちらを向いてもセガ!!

第2特集

ボクたちはゲーム脳におかされているのか（仮）

ゲームを長時間プレイすると大脳に影響を及ぼすという研究結果が発表された。これがもし真実ならば、ゲーム業界は衰退の一途をたどるしかない。が……?!　「ゲーム批評」がユーザーの不安を完璧に拭い去ってさしあげます！

ソフト批評

『スーパーマリオサンシャイン』（GC）、『かまいたちの夜2』（PS2）、『クレイジータクシー3』（Xbox）、『ガングレイブ』（PS2）、『叢』（Xbox）、『アウトモデリスタ』（PS2）、『ジョジョの奇妙な冒険』（PS2）、『悪代官』（PS2）などを予定

次回「隔月刊ゲーム批評11月号」は2002年10月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆今日もライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」（担当：小川）

平成14年9月1日発行第9巻第9号通巻72号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：㈱マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円

©MICRO MAGAZINE　Printed in Japan

雑誌03679-9　T1103679090781